☆ COMMODORE64 ☆ AMIGA ☆ ATARI ST ☆ PC ☆ SPECTRUM ☆

Svenska

HEMDATOR

Nytt

Nr 4-1991

Fortfarande bara:
18:90
inkl. moms

HERO QUEST

VI JÄMFÖR BRÄDSPELET MED DATORVERSIONEN

GÖR SNYGGARE TEXT PÅ DIN AMIGA

NY C-64 LISTNING: MUSIKRIPPARE

NEODESK 3 FÖR ATARI ST

Och mycket annat!

UNIK INTERVJU MED:
ZZKJ
MANNEN BAKOM SUPER MONACO GP

Konsollidérat
Hela 4 sidor med NINTENDO & SEGA

Läs:
SVERIGES ÄLDSTA HEMDATORTIDNING
Nu med PC, Macintosh, Nintendo & Sega

Gör din egen D.Y.S.P
Lär dig att lägga spritar i ramen på din Commodore 64

7 388080 201894 04

802-04

KOLLA IN PRISERNA!!!

UNS II
Amiga
239:-

FULL BLAST
C 64 K **119:-**
C 64 D **149:-**
Amiga **219:-**

SIMULCRA
Amiga **189:-**

SKATEWARS
C 64 K **89:-**
C 64 D **119:-**

NIGHT HUNTER
Amiga
219:-

HOLLYWOOD COLLECTION
C 64 K **119:-**
C 64 D **149:-**
Amiga **249:-**

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Amiga
209:-

WELLTRIS
C 64 D **119:-**
Amiga **189:-**

ORDERTEL. 0223-209 00 **ORDERTEL. 0223-209 00**

AMIGA *Tillbehör*	*Pris*
Amiga Action replay II	*695:-*
Bootblocker	*249:-*
Syncro Express II	*595:-*
Micro Midi	*329:-*
Midimaster	*395:-*
Genius Mouse	*249:-*
Pro Sampler Studio 2	*995:-*
Mastersound	*475:-*
Amas	*1195:-*
Ljuspistol	*595:-*
Genlock	*999:-*
Extraminne 512k	*495:-*
Extradrive	*695:-*
Tekno-Amiga	*895:-*
Optisk mus	*645:-*

AMIGA 500
oootroligt billigt
4195:-

OBS! Helt svensk AMIGA!
RF MODULATOR
295:-

AMIGA EXTRADRIVE
ENDAST 695:-

3,5" DISKETTER

No Name 10 st	*59:-*
MDI 10 st inkl box	*89:-*
BASF 10 st	*119:-*
Maxell 10 st	*119:-*
Maxell Color 10 st	*139:-*
Maxell 20 st inkl box	*239:-*

GOLDEN IMAGE OPTISK MUS
Finns till Atari och Amiga
ENDAST 645:-

VI HAR star
RING FÖR BÄSTA PRIS!!

C 64TILLBEHÖR	*Pris*
Action Replay MK 6	*495:-*
Digital Sound Sampler	*695:-*
Reset Cartridge	*80:-*
Art Studio Pack	*549:-*
MIDI 64	*479:-*
The Final Cartridge 3	*345:-*
Bandstation C 1530	*295:-*
Bandstation Load-it	*495:-*
Diskdrive 1541-II	*1.895:-*
Diskdrive OC 118 N	*1.295:-*
Centronics interface	*295:-*
Magnum Light Phaser	*495:-*

C 64 NYTTOPROGRAM	*Pris*
GEOS 2.0 Huvudprog.	*495:-*
GEOCALC	*395:-*
GEOCHART	*229:-*
GEOFILE	*395:-*
GEOPROGRAMMER	*495:-*
GEOPUBLISH	*395:-*
GEOS DESKPACK +	*229:-*
GEOS INT. FONT 1	*229:-*

5,25" DISKETTER

No name 10 p	*39:-*
BASF 10p	*59:-*
Maxell 10p	*59:-*

AMIGA EXTRAMINNE
• *On/Off knapp*
• *Batteri*
• *Klocka/kalender*
ENDAST 495:-

C 64 GAME SYSTEM
Inkl 4 spel

ENDAST 1095:-

AMIGA ACTION REPLAY 2
Marknadens bästa Cartridge
ENDAST 695:-
TILL A2000 895:-

PHILIPS CM 8833-II
Inkl. Kabel
ENDAST 2695:-

ATARI *Tillbehör*	*Pris*
Diskdrive	*1.395:-*
Pro Sampler Studio	*995:-*
Syncro Express	*595:-*
Genius Mouse	*345:-*
Handy Scanner	*2.995:-*
Master Sound 2	*595:-*
Scart kabel	*179:-*

JOYSTICKS	*Pris*
TAC-2	*100:-*
Wico Bathandle	*279:-*
Wico Red Ball	*279:-*
QS 129 F MC-handtag	*179:-*
QS 127 2 st trådlösa	*379:-*
MegaBlaster	*69:-*
Ergostick	*195:-*

ATARI 520 ST™

DISCOVERY PACK
ENDAST 2895:-

ORDERKUPONG

Om du har något av dessa kontokort så kan Du använda detta.Du kan även öppna Larkman Konto!!

☐ **Ja,tack,** jag vill att ni skickar er katalog utan kostnad

Antal	*Titel/Benämning*	*Dator*	*Pris*

Ev. kundnr. el. telnr. _____
Namn _____
Adress _____
Postnummer _____ *Ort* _____
Underskrift _____
Målsmans underskrift om du är under 16 år

SHN Nr 4 -91

Postens porto & avgifter tillkommer

KLIPP HÄR!

2:50 som lönar sig!

LARKMAN ©
Computer Center

Box 50
738 21 NORBERG
SWEDEN

Svenska HEMDATOR Nytt

NR 4 1991

(25 April - 30 Maj)

SHN ökar igen!

Svenska Hemdator Nytt höjde utgivningstakten förra året från 9 nr 1989 till 10 nr 1990. Nu är det dags igen! Vi klämmer in ett extra nummer så att det blir totalt 11 utgivningar i år. Detta extranummer kommer att heta "6 1/2" vilket innebär att de som börjar prenumerera före detta nummer får en extra tidning i priset, dvs 11 nr för 175:-!

Varför då höja utgivningstakten? Ja, detta har varit ett önskemål sedan länge från såväl läsare som annonsörer. Vi har valt att skjuta in detta nya nummer under den period där vi tidigare har gjort ett sommaruppehåll och det är därför som vi kallar detta nummer för 6 1/2 Detta kommer säkert att uppskattas av våra prenumeranter då detta extranummer kommer att slinka in i den vanliga prenumerationen utan man behöver betala mer för det. Passa därför på att prenumerera även du (se sidan 43). Våra prenumeranter får ju dessutom tidningen mer än en vecka innan den finns ute i butikerna.

4-färgsposter i nästa nummer!

Jo, nu kommer det som våra läsare frågat efter under flera år: Stora posters i 4-färg! Redan i nästa nummer kommer det , i mitten av tidningen, att finnas en stor planch som du kan lossa och sätta upp ovanför din datorhörna. Vad den kommer att föreställla? Ja, det blir en överraskning som jag inte vill avslöja ännu. I varje nummer (men undantag för nr 6 1/2, kommer sedan nya posters varje gång. Och vi har fler kul grejor på gång, mer om detta i nästa nummer....!

ULF SELSTAM, CHEFREDAKTÖR

NYTT & PLOCK:	Nyheter från när och fjärran	5-8
ARKADREVYN:	Om och för spelfreaks	9-17
TÄVLING:	Bildjakten 4	11
BAKDÖRREN:	Spelfusk och lösningar	18-19
KONSOLLIDÉRAT:	För Nintendo- och Segakonsoller	20-23
BREVHÖRNET:	Läsarnas klåtterplank	28
AMIGAZINET:	Amigaägarnas egen sektion	29-35
COMMODORE 64:	Brev, listningar och annat för C64	36-42
ATARI-SIDAN:	Sektionen för Atari-läsaren	45-50
PC-SPALTEN:	Material om och för PC-datorer	53-54
MACINTOSH:	Vår egen Mac-sida	55
SPECTRUM-POKAT:	Är din Spectrum i behov av vård?	56
MSX-SPALTEN:	Brev och annat för MSX:aren	57
OPEN FILE:	Läsarnas radannonser	58-60
SERIE:	Torsten	63

Annonsörer i detta nummer:

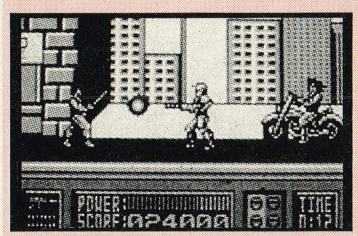
AUGS 31	ElIJis 8	Playmix 4
Beckman 44	GeEf 7	Primärdata 60
CBI 24-27	Hans Brutsner 52	Procomp 61
Chara' 17,33,49,59	Hi-Tech Center 50	Softhouse 64
Datacenter 6	J&M Enterprise 60	Tomas Eklund Data 7
DA Dataprodukter 7	Larkman 2	Vera Electronic 59
Deltatronic 57	NHE 60	WorkSoft 51
Disk 1 59	NPD 58	Företagsrutor 62

UR INNEHÅLLET bl.a:

HERO QUEST:

Detta nummers omslagsspel som nu finns som både brädspels- och datorversion

Sid: 12-13



KONSOLLIDÉRAT:

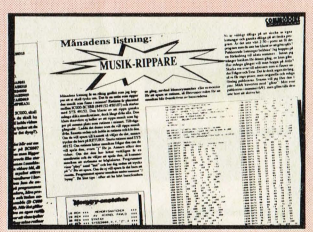
Fyra sidor i detta nummer om både Nintendo och Sega. Vi har tittat på de senaste spelen och de som snart kommer.

Sid: 20-23

COMMODORE 64

Hela 7 sidor med bl.a. listningar, frågor & svar samt om hur man gör en spritescroll i skärmramen

Sid: 36-42



Chuck Rock 16
Demoniak 14
Hero Quest 12
Int. Ice Hockey 14
Spellcasting 101 17
Super Monaco GP 15
Zarathrusta 16

KONSOLLER:
NINTENDO:Paperboy, Robocop, Chase HQ, Gremlins 2, Faxanadu, Teenage Mutant Hero Turtles.
SEGA:Phantasy Star, After Burner II, Basketball, Strider, Monsterland, Battle Squadron, m.fl.

Svenska HEMDATOR Nytt RÖSTKORT

Vinn en 5-nummers prenumeration/förlängning genom att skicka in detta röstkort (eller en avskrift). Läs igenom detta nummer och tyck till!

Fyll sedan bara i uppgifterna nedan och skicka in din röst till redaktionen före den 14 Maj Adressen är: SHN, Box 152, 448 23 Floda. Märk kuvertet "Jag tycker-4" och klistra ej ihop fliken. Av de inskickade rösterna dras en vinnare som presenteras i nr 6/1991.

Detta tyckte jag om:

1 _____

2 _____

Detta tyckte jag inte om:

1 _____

2 _____

Namn: _____

Adress: _____

Pnr/Ort: _____

Jag har en: _____ (Ange dator)

SEGA Mega Drive.

-16 bit bättre!

HETA HÖJDARSPEL TILL DIN

ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF.
Närmare verklig golf kan du inte komma!

ALEX KIDD ENCHANTED CASTLE.
Grabben som inte är rädd för någonting, på nya äventyr! Hur långt kommer du?

WONDER BOY III. Wonder Boy och kompisen Tanya i ett nytt äventyr – nu gäller det att stoppa en invasion från rymden!

SUPER MONACO GP. Ett riktigt höjdarspel! Tävla på världens tuffaste Formel 1-banor!

Nya, häftiga spel till **MEGA DRIVE** – TV-spelet som har bättre grafik och bättre ljud än något annat! Vi presenterar flera nya spel varje månad. Både till **MEGA DRIVE** och till marknadens bästa 8-bitsspel: **MASTER SYSTEM!** Kolla därför läget på spelfronten **ofta!**
I din butik vet man alltid vad som är senaste nytt! Du kan också ringa **020-74 40 41** för att få senaste spelnytt. Eftersom det är ett 020-nummer kostar det inte mer än ett lokalsamtal.

16 BIT SEGA MEGA DRIVE

Marknadsförs av PlayMix, 283 00 Osby.

OrdArt Hbg 1990. 11

Piratjakt

Spelföretaget Codemasters har aviserat en ny metod i den eviga jakten efter pirat- och privatkopierare.

I fortsättningen kommer det bli mycket enkelt att kopiera ett spel från detta företag.

Den stora överaskningen kommer när man skall spela från kopian. I stället för det önskade spelet så kommer man att se ett telefonnummer på skärmen. Detta nummer kostar c:a 3.50:- (33 pence) per minut och ringer man dit så kommer man att få de nödvändiga anvisningar som behövs för att komma in i själva spelet. Det är meningen att man skall ringa numret varje gång man vill spela - men bara om man inte har ett original.

Ny version av Spectre GCR

I pressläggningsögonblicket kom så den nya versionen av Spectre GCR från företaget Gadget By Small Inc. I väntan på en utförlig recension kan nämnas att denna version, 3.0, är mycket omarbetad. Denna Macintosh-emulator för Atari ST har, i sin tidigare version, visat sig vara mycket tillförlitlig och användbar. Den nya versionen ger dessutom support åt Ataris nya TT-modell och man är inte längre låst till de små vanliga monitorerna. En vanlig laserskrivare kan användas ihop med GCR vilket gör att man kan använda Ataris egen lågprislaser för utkörning av t.ex. Page Maker 4.0

Uppgraderingen ligger på en diskett, man använder samma hårdvara som tidigare men priset har vi, i skrivande stund, ej fått uppgifter om. Håll utkik i något av de närmast kommande numren av SHN.

Ny PC-version av Tasword

Det engelska företaget Tasman har nu kommit med en ny, förbättrad version av ordbehandlingsprogrammet Tasword för PC.

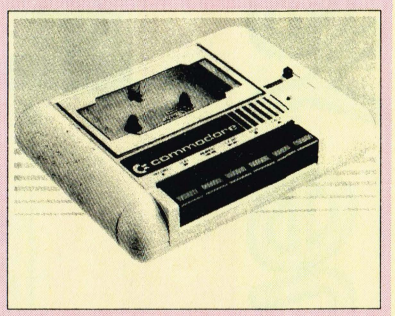
Tasword PC2 är inte bara en ordbehandlare, man har även lagt in ett nytt menysystem, inbyggd databas, lösenordsskydd och möjlighet till kryptering av filer.

Ordbehandlaren kommer att kosta ca 1490:- men den äldre versionen kommer att säljas ytterligare ett tag för ca 450:- Den svenske importören KM Data (0383-145 50) kan ge ytterligare information.

Nästa nummer av Svenska Hemdator Nytt utkommer i affätrerna den 30 Maj.

Vad kommer att hända med C64:an?

Engelska Commodore har nyligen aviserat att man inte längre kommer att sälja sin gamla trotjänare i paket tillsammans med bandspelare. Köpare kommer nu i stället att få ett något prissänkt datorpaket som innehåller, förutom datorn, fyra cartridges och två joysticks. Priset kommer att ligga ca 200:- över C64-konsollpriset men för dessa två hundralappar får man ju då ett tangentbord.



Motiven för beslutet är ganska oklara för tillfället men inom datorvärlden tror man att C64 såsom hemdator står i vägen för Amigas utveckling. En annan tänkbar orsak kan vara den ganska höga returprocent som dessa bandspelare har haft. Av de tiotusentals bandspelare som sålts har ett mycket stort antal varit felinställda och därför lämnats i retur till butikerna där de köpts.

Dagens skolungdom räds icke datorn

Den generation ungdomar som just nu går i skolans låg- och mellanstadier blir alltmer datorvana. I England har man undersökt hur modern teknologi påverkar dagens skolungdom och funnit att framför allt matematikkunnandet har ökat kraftigt i åldrarna 5-11 år.

Att matematik och datorer har något gemensamt är ju inte helt obekant men vad man bara anade tidigare var att datorvana barn angriper matematiska problem på ett annorlunda sätt. I stället för att rent mekaniskt lära sig att räkna ser man räknandet som en process att åstadkomma någonting. Som t.ex. att räkna ut koordinater för att kunna placera en markör på en viss plats på skärmen. Räknar man fel syns detta direkt och man har här en synbar kopplig mellan teori och utfall.

I Sverige märks datorvanan även på att elevernas kunskaper i engelska kraftigt förbättrats under de senaste åren. Intresset för språk väcks av kravet på att kunna läsa manualer och detta kommer även elevernas läsförståelse till godo. För att kunna tillgodogöra sig manualer till datorprogram måste man ju kunna läsa in de kunskaper som behövs för att sedan kunna använda dem.

Farhågorna för att barn idag bara har sin dator för att spela spel på vilket då skulle kunna vara hämmande för deras intellektuellautveckling är således ogrundade.

Per Eric Ericsson i Uppsala vann en 5-nummers prenumeration på SHN!

Röstsedlarna duggar in ganska så tätt och ger oss på redaktionen hela tiden nya synpunkter på vad som är bra och vad som är dåligt i varje nummer. Detta är mycket värdefullt för oss som gör SHN och vi lusläserALLA svar som kommer in. Även om vi nu bara drar en enda vinnare så hoppas vi att alla ni läsare fortsätter med att skicka in era synpunkter. Det är tack vare dessa som vi hela tiden kan förändra och förbättra SHN till en tidning som ger er just det som ni VILL ha.

Av den här omgångens inskickade röstsedlar, "Jag tycker-2", har vi nu dragit en vinnare: *Per Eric Ericsson* som har en PC men som är besviken på att vi inte har med fuskkoder till just denna dator. Han tycker även att PC-sidorna är för få men gillar "Bildjakten" och spelrecensionerna.
Tack Per Eric och alla ni andra som har skickat in röstsedlar. Du som vill vara med - kika på sidan 3 och skicka in en röstsedel du också. (En avskrift går precis lika bra)

SVENSKA HEMDATOR Nytt
Box 152,448 23 Floda
Tel: 0302-354 50. Fax: 0302-347 49
ÅRGÅNG 6, NUMMER 4. 1991.
ISSN 0283-3115 © 1991 Selda Media AB
Tryck:Elanders Tryckeri, Kungsbacka
Sättning & layout: Datastugan, Floda
Distribution: PRESAM
Annonser: Selda Media AB Yvonne Buonassisi
Tel: 0302-355 50. Telefax: 0302-347 49

Redaktion:

Ulf Selstam: Ansv. utgivare, Chefredaktör
Henrik Mårtensson: Redaktör, Amiga, PC
Mikael Pawlo: Redaktör Commodore 64.
Clas Kristiansson: Redaktör, Spel
Jonas Lindström: Redaktör, MSX-material .
Marcus Ehlin: Redaktör, Spectrummaterial.
Anders Svensson: Redaktör, Atarimaterial
Johan Wanloo: Tecknare

Prenumerationer: Löpande 10 nr (175:-) 5 nr (90:-) kan ske genom insättande av beloppet på postgirokonto nr: 470 50 43-0. Glöm ej att ange namn och adress tydligt.

I prenumerationspriset ingår moms med 31:70 samt porto: 16:60. Det tar ca fem veckor att registrera ny prenumerant.

Äldre nummer kan efterbeställas för 13:-/st. Använd postens inbetalningskort och ange namn, adress, postnummer och ort samt vilka nummer som önskas. Porto tillkommer med 8:50 (1 tidning) 13:- (2-3 tidningar) eller 18:- (4 tidningar). Inbetalning till postgirokonto: 470 50 43-0.

Telefontider under 1991 är Tisdagar och Torsdagar mellan kl: 10.00 - 12.00 samt 13:00 - 14:30.

Förfrågningar om prenumerationer, artiklar etc. kan ej besvaras per telefon utan skall ske skriftligen. Medsänd adresserat svarskuvert med porto.

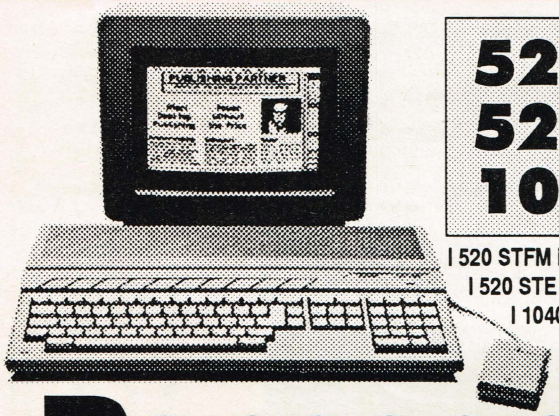
Selda Media AB ansvarar ej för insänt, ej beställt material. Returnering av disketter, band och manus sker endast om frankerat svarskuvert medföljer.

Manus till tidningen skall vara maskinskrivna och till eventuella listningar måste en diskett/inspelat band medfölja. För eventuell beskattning av vinster från, av tidningen Svenska Hemdator Nytt anordnade, tävlingar svarar pristagaren själv för kostnaden.

Eftertryck av text- eller bildmaterial utan skriftligt tillstånd från Selda Media AB förbjudes.

ATARI Dealer of the Year

Vi har blivit utsedda till årets ATARI- återförsäljare
Därför firar vi med KANONPRISER.....



520 STFM + Discovery Pack **2885:-**
520 STE + Power/Turbo Pack **3845:-**
1040 STE + Extra Pack **4745:-**

I 520 STFM ingår det mus & Discovery Pack med FirST Basic, ritprogram, S.T.O.S & fyra häftiga spel värt 2500 kr.
I 520 STE ingår det mus Power Pack = 20 spel alt. Turbo Pack = 8 spel, musik, rit,stos,Joystick båda värda 5000 kr.
I 1040 STE ingår det mus & Extra Pack med ordbeh-, register- och kalkyl/grafik, spel, mm. värde 5000 Kr.

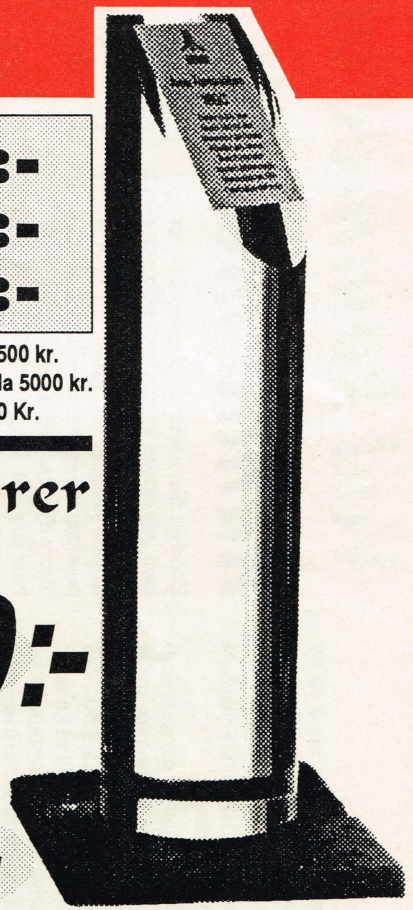
Panasonic

Skrivare KX-P1081	● 9 nålars matris ● NLQ - skönskrift ● 144 tecken/sek.	1349:-
Skrivare KX-P1180	● 9 nålars matris ● NLQ - skönskrift ● 6 inbyggda fonter	1849:-
Skrivare KX-P1123	● 24 nålars matris ● LQ - skönskrift ● 4 LQ fonter, 3 draft	2749:-
Skrivare KX-P1124	● 24 nålars matris ● LQ - skönskrift ● 5 LQ fonter, 2 draft	3149:-

PHILIPS monitorer

Färgmonitor 8833II **2.689:-**

Monomonitor till AMIGA **495:-**



Det åtråvärda priset.

Alla Priser inklusive moms. Frakt tillkommer. Priserna Gäller till nästa nummer. Reservation för slutförsäljning/produktändringar.

datacenter

011-18 45 18
Box 1404, 600 44 Norrköping

Vi lämnar 14 dagars fullständig returrätt på oskadade varor som köpts kontant eller på postorder.

DATACENTER
POSTORDER

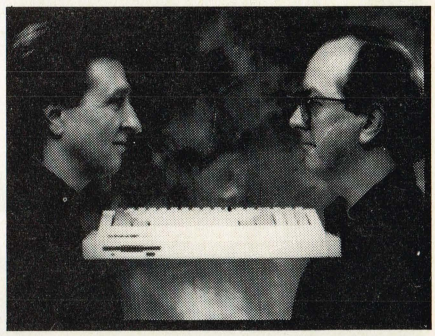
SAM lever och har hälsan!

Alan Miles och Bruce Gordon heter skaparna av SAM Coupé-datorn. Efter svårigheterna under förra året har dessa båda herrar startat företaget SAMCO och har varit verksamma sedan sex månader tillbaks. Under denna tid har man byggt upp en stabil plattform för försäljning och support och nu kommer nyheterna ganska tätt.

Just nu säljs SAM Coupé i över 100 olika datorbutiker runt om i England. Denna dator har, i sitt hemland, hittat en nisch bland de betydligt dyrare 16-bitars maskinerna, tack vare sitt pris på strax under 2000:- och att tillgången på Spectrumprogramvara fortfarande är god. Över 1000 titlar finns för närvarande att tillgå för den som går i köptankar av denna trevliga dator.

Såväl kommersiella program och tillbehör har dock skrivits och tagits fram enbart för Coupén. SAMCO har dessutom producerat en mängd nya hårdvaruförbättringar.

Alan Miles på SAMCO är optimstisk: "Det har krävts massor av hårt arbete och hjälp från vänner", säger han. " Nu har vi något verkligt att kunna bygga vidare på. Coupén är en leksak för barn i alla åldrar och ett instrument för utveckling av alla slag. Coupén ger maximal valuta för pengarna!".



I Sverige har ännu inget företag vågat sig på att ta in SAM Coupé. Vi väntar med spänning på ett sådant livstecken.

MIG-29 ST/AMIGA ~~450:-~~ **299:-**

Minne till Atari STE 0.5MB	795:-	2.0MB	1695:-
Diskettbox för 80st 3.5"	100:-	TAC-2	149:-
Joystick fördelarkabel	95:-	Joystick TOP STAR	299:-
Högupplösningsmus till Atari ST/Amiga 290dpi			395:-
GFA Basic 3.07 svensk,inkl kompilator			795:-
Supra Modem 2400 BAUD komplett inkl kablar			1795:-

PPM-Publishing Partner MASTER 3995:-

Suveränt DTP-program inkl 22 fonter och support för postscript. Det enda DTP-program DU behöver !!!!!!

Annonsen är producerad i PPM, DTP programmet för Atari och Amiga

DA dataprodukter POSTORDER Slottsbrovägen 36, 352 62 VÄXJÖ, 0470-628 50

DISKETTER

3.5" MF2DD 1MB
5 ÅRS GARANTI

4:50:-

LEVERERAS INOM 24 TIMMAR!
KVANTITETSRABATTER

Ge-Ef Dataprodukter

Bergsgatan 52
671 51 Arvika

Tel: 0570-138 35
Fax: 0570-802 43

EKLUNDS 99-KRONORS RUTA

C-64 BÖCKER
- ✔ Inside Commodore DOS
- ✔ 1541 Users Guide
- ✔ Computer Gamemanship
- ✔ Writing Strategy Games On Your Commodore 64
- ✔ Commodore 64 Adventures
- ✔ Commodore Assembly Language
- ✔ Business Applications for the Commodore 64
- ✔ Data Handling on the Commodore 64
- ✔ Adventure Games for the Commodore 64
- ✔ Software 64
- ✔ Business System on the Commodore 64
- ✔ Commodore 64 Wargaming
- ✔ C-64 Machine Code Master

C-64 NYTTO
- ✔ Register kassett
- ✔ Register diskett
- ✔ Glosprogram kassett

SPECTRUM BÖCKER
- ✔ Machine Language for the Absolute Beginner
- ✔ Avancerad Programmering med Spectrum
- ✔ Spectrum Microdrive Book
- ✔ Z-80 Reference Guide
- ✔ Advanced Spectrum Machine Language
- ✔ Learning with Adventure Programs

SPECTRUM Nytto
- ✔ Laser Basic

SPECTRUM Övrigt
- ✔ Omnicall 2

NINTENDO
- ✔ Joystick

MACINTOSH SPEL
- ✔ Balance of Power
- ✔ Gato
- ✔ A Wiew to a Kill

Alla titlar: 99:-/st

AMIGA Produkter:	
AMAS	995:-
Amiga Diskdrive	695:-
Extraminne Minimem	495:-
Monosampler	195:-
Minigen	1795:-
Supra HD 40MB+512kb	6995:-
Supra HD 60MB	6995:-
Golden Image mus	395:-
AT-Once	3750:-
MultiTerm pro	1095:-
Amigahandboken	369:-
DISKETTER	
Maxell 3.5" 10-pack	79:-
Nashua 3.5" 10-pack	79:-
DISKETTBOXAR	
Box 3.5" med lås	99:-
Posso 3.5"	169:-
MODEM 2400BPS	
T-märkt, inkl kablar och prg.	1795:-

Postens avgifter tillkommer

TOMAS EKLUND DATA AB

BOX 33
370 10 BRÄKNE-HOBY
TEL: 0457-805 12

Köp AMIGA i PAKET!

AMIGA 500 PAKET

4 spel, 4 nyttoprog., 10 disk,
2 joysticks, mus, musmatta,
Rf mod, Sv manualer, WB 1:3,
Basic
2-års riksgaranti.

5.495:-
konto 240:-/mån

FÖRSÄLJNINGSVILLKOR
Butik eller postorderförsäljning.
Vid postorder tillkommer postens avgifter.

AMIGA 500 + MONITOR

Amiga 500 inkl. mus, 4 nyttoprogram, manualer + monitor C1084. 2-års riksgar. WB 1:3, Basic.

7.250:-
konto 290:-/mån

AMIGA 500 + SKRIVARE

Amiga 500 inkl. mus, 4 nyttoprogram WB 1:3, Basic, RF-mod, manualer + Star LC20. Skrivarkabel.

6.850:-
konto 290:-/mån

Diverse

A590 20 Mb hårddisk	4.695:-
512 Kb ram internt klocka on/off	595:-
Mus inkl. hållare (500/ST)	395:-
C1084 Monitor inkl. kablar	2.995:-
Tipsextras (tipsprogram A500)	149:-
Roctec 3.5" drive Amiga	795:-
Sega Master inkl. Alex Kid	795:-
Sega Mega drive	1.795:-
CM 8833/II Monitor (Artist version + 200)	2.995:-

VI UTFÖR ÄVEN SERVICE PÅ DATORER!

ELLJIS Trading AB

UDDEVALLA: Tel. 0522-353 50, Fax 353 44 Besöksadress:
Gerles väg 1 Postadress: Box 672, 451 24 Uddevalla.
VÄXJÖ: Tel. 0470-151 21, Fax 151 21 Besöksadress: Storgatan 36

ARKEJD NJOS

Shadow Sorceror

Detta spel har i och för sig varit på tal en längre tid men de senasta bullentinerna talar om att det skall vara färdigt till sommaren.

Man betecknar det som ett nytt koncept i AD&D rollspelssammanhang. Innomhus spelar man på en 3D isometrisk plan men kommer man utomhus övergår man till en hexagonkarta. Man vill på detta sätt tydligare illustrera hur Tabletop-rollspel löper.

Spelet skall handla om ett antal spelarfigurer som skall guida flyktingar undan den drakoniska armén. Det gäller att skydda och föda dessa och samtidigt utforska de farofyllda omgivningarna för att finna en säker plats där flyktingarna kan slå sig ned.Dessutom gäller det att hålla samman gruppen genom att använda all sin diplomatiska skicklighet.

Till sommaren kommer spelet från SSI/US Gold

Lightquest

Detta är äventyret för ljusskygga. I spelet kan man välja. Antingen spelar man det som krigare. Då är det ett rent arkadspel. Man kan också spela Lightquest som magiker. Då fungerar det som ett rent äventyrsspel. Det finns också en liten älva som spelfigur. I dess form så fungerar spelet som en korsning mellan arkad- och äventyrsspel.

Spelets scenario rör sig runt en ondskefull häxa som invaderat landet Arke och där stulit solen. Enda sättet att få ljuset tillbaka är att jaga rätt på ett barn som är fött en månlös natt.

För att nå fram till slutmålet gäller det att samla kristallblommor, övervinna drakar och behaga enhörningar.

Inget datum är sagt till detta spel men det kommer från UBI Soft.

Metal Mutant

Detta är det senaste spelet som släpps från Silmarils och distribueras av Leisure Holding (f.d. Palace). Spelet kommer i slutet av maj och behandlar strid mellan robotar i en avlägsen framtid. Dessa roboter kan utrustas efter behag med ex tänder, klor, missiler, yxor, rep, schweiziska fällknivar eller Vics blå halstabletter.

Låter kul!

ARKAD REVIVN

NOSTALGI, NOSTALGI

YOPHEYDI

Plötsligt hade man ett par timmar till övers. Vad var naturligare än att man plockade fram några urgamla blaskor för att se vad som har hänt under de senaste åren?

2395:- för en Spectrum

Min start in i hemdatorbranchen skedde via ett magasin som hette Allt om Hemdatorer och det var denna tidskrift som blev målet för nostalgitrippen. 1983 kom det första numret ut och den stora artikeln i detta nummer var en test av en slimmad kolsvart dator med gummitangenter som hette ZX-Spectrum. Priset för en dylik med 16 K minne var 2.395:-. En 48K dator kostade långt över 3000:-. Bara som en jämförelse!

Spectravideo körde på med en stor reklamkampanj. Bilden i annonsen förställde en väl packeterad och insurrad man som påstår att "de flesta hemdatorer känns så här redan efter några månader". Det hade väl inte varit något särskillt med det om inte mannen i fråga senare hade blivit känd som en av deltagarna i "Helt Apropå".

Ny spelkonsoll

Man kunde också läsa om den nya spelkonsollen Vectrex som gjorde hypersnabba spel med hjälp av vektorgrafik. I och för sig var grafiken monokrom och man var tvungen att sätt färgade plastskivor framför skärmen för att få lite färg. Vectrex såldes av ett företag som hette Spel-Data AB och dess VD hette Dennis Bergström. Hm! Namnet är bekant. Numera är det visst Bergsala som har övertagit resterna av det som en gång var Vectrexagenturen.

Efter detta läser jag med skammens rodnad på mina kinder en artikel med det sällsamma rubriken: "Hur förstår datorn texten i ett Äventyrsspel". Jo, det var undertecknads första stapplande steg på den journalistiska banan.

Artikeln handlar om en numera nästan utdöd konstform på datorn - textäventyr, eller skrivspel som det kallas numer. Huga!

VIC-20 för 2495:-

Två sidor upptogs av en annons från Framtiden, vilket var ett Stor & Liten-företag. Man annonserade om en VIC 20 för endast 2.499:- Stryker man den först tvåan så får man det nuvarande värdet på denna burk.

Efter denna tripp packade jag raskt ned AOH och plockade fram det allra första numret av SHN. Från början hette vi Svenska Hemdator Hacking, vilket trogna läsare kommer ihåg, men jag undrar hur pass många som har varit med ända från starten?

Här läser vi bl.a. följande på "Nytt & Plock" (Jo, den rubriken har funnits med sedan start):

Commodores nya dator AMIGA har nu börjat nå konsumenterna i USA. För ett pris om 10.000 SKR får man en en dator med Motorolas 68000-processor, en 16/32 bitars krets som kan direktadressera 16 megabytes ....

Kommer Amiga till Sverige? Om detta vet ingen med bestämdhet.

I tidningen presenterades också Commodore 128. Nu vet vi vilken dator som gick segrande ur den fejden.

Atari 520 ST för 10900:-

Den stora testen i SHH nr.1 behandlade dock en ny dator från Atari kallad 520 ST. Dess introduktionspris i Sverige var 10.900:- och då fick man separat enkelsidig diskettstation i priset. Man prisade också ST-Basic i testen vilket idag låter som ett ganska misslyckat skämt.

Hur var det då på annonsfronten. Tja, Chará Electronic sålde K-Dos diskinterface till Spectrum för 1.375:-. På den tiden höll man till i Hofors.

Från Beckman kunde man köpa en Sinclair QL för 3.995:- eller 4.495 för en Svensk version. Jag vill minnas QL som en QuL dator. Det var den första med 16 bitar men tyvärr var den utrustad med microkassetter som sekundärminne. Hade man satsat på disketter i stället så hade det säkert blivit en succé.

Äldst i branchen?

C.B.I. var med redan på den tiden. Ja i och för sig så annonserade de redan i AOH så de får väl snart utnämnas till hemdatorvärldens "grand old man".

En topplista var också med. Den utformades av Soft Express vilka "ägde" spelföretaget Amerikan Action. Enligt deras topplista så besatt spel från American Action 7 av de 12 översta platserna. Hmm!

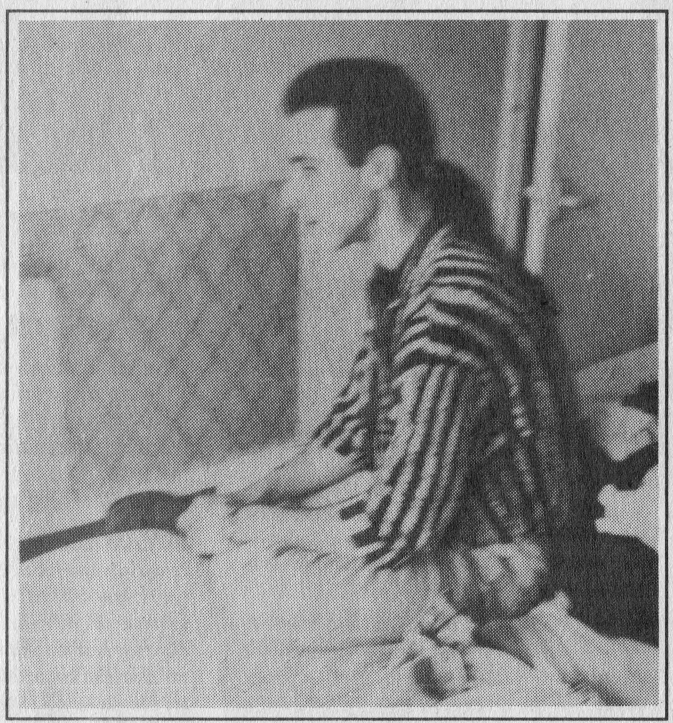
En plats för sorg döljer sig också i det första numret. En artikel om Commodore 128D var signerad Bengt Litnäs. För ett tag sedan kom beskedet att Bengt hade gått bort. Vi på redaktionen saknar honom. Vi saknar hans insikt och uppriktighet. Han var en av de skribenter som medverkat till att göra SHN till den tidning den är i dag.

Clas

En unik intervju med:

ZZKJ

ZZKJ är en ganska oåtkomlig person. Eftersom han står bakom flera av de senaste årens försäljningssuccéer så begav sig Derek Dela Fuente ut på programmarjakt. Han hittade en person som mest av allt ville vara anonym. och inte ens ville bli fotograferad. Kortet här till höger fick vi dock lov att publicera, "Jag fastnar ändå inte på plåten" säger ZZKJ



Det första man blev varse var att man nog får räkna sig lycklig över att överhuvud taget få intervjua personen i fråga. Han söker inte ära och föredrar anonymitetens skydd. Det gick t.o.m. så långt att han vägrade bli fotograferad. Efter lång och svår övertalning gick han dock med på ett enda kort - om det blev otydligt. Resultatet syns här ovanför. Den suddiga fläcken i mitten är ZZKJ - för så ville han ha det.

Det första man slås av är ZZKJs kvalifikationer. De går nog utanpå de flestas i branchen. Han har legat vid universitet i ett flertal år och hans främsta drivfjäder är den inkomst som spelskrivandet ger. Han skulle föredra att tillverka hårdvara men det lönar sig inte så spelprogrammering är en väg att klara avbetalningarna på huset.

Det senaste spelet är ***Super Monaco Grand Prix*** som verkligen är snygg och en god uppföljare till framgångarna med Super Hang On. Med dessa spel i bakhuvudet var det naturligt att börja med att fråga vilka tidigare spel som ZZKJ varit inblandad i.

ZZKJ: Jag väntar med att nämna de viktigare spelen, men jag har bl.a. gjort Solomons Key (Amstrad), SDI (Amiga), Supremacy (ST/Amiga)

Hur pass gammal är du och vad är ditt riktiga namn?

ZZKJ: Jag är 24 år och jag tycker mycket illa om att se mitt namn. Jag föredrar initialerna ZZKJ.

Du är en mycket svårgripbar person. Vad kommer det sig?

ZZKJ: Jag söker inte berömmelse bland den stora publiken. Det enda som betyder något för mig är hur mjukvaruindustrin ser på mig och där är mitt rykte gott. Det är de som betalar och det är det viktigaste.

Hur pass länge har du programmerat och vad fick dig att bli programmerare?

ZZKJ: Jag har programmerat i 8 år. Mina första erfarenheter fick jag genom att knappa in listningar från tidningar och jag lärde mig programmera genom att experimentera med dessa. Jag läste några böcker och började med basic. Det tog mig ungefär en månad innan jag tröttnade och gick vidare till maskinkod. På den tiden gick jag i skolan och hade inga planer på att bli programmerare. Jag ville arbeta med datorns fysiska delar. Redan då tyckte jag att det var roligare med hårdvara än att skriva kod.

Efter det att jag lärt mig programmera började jag skriva för "Your Spectrum" (*Engelsk Spectrumtidning - övers. anm.*) vilket gav studentkassan ett gott tillskott.

Sommaren 87 beslutade jag att skriva ett spel. Vid det tillfället ägde jag bara en Spectrum och en Amstrad och jag ville ha en bättre maskin, jag ville ha en ST. Genom mitt arbete på tidningen hade jag lärt känna de flesta i branchen och letade runt för att se vad som erbjöds. Jag var duktig på Amstrad och kunde Z80 utifrån och in. Jag skrev också en del för en annan tidning "Your Amstrad".

I den vevan tillverkade också några snygga hack på Amstraden. Bl.a. hade jag en rutin som gjorde om Amstrad-skärmen till till en PC med 40*32 tecken, vilket man då sa var helt omöjligt. Jag lyckades imponera Activision så jag fick fick chansen att konvertera Super Hang On till Amstrad och senare till ST och Amiga.

Använder du alltid samma tecknare och arbetar ni på lika vilkor?

ZZKJ: Jag brukar använda mig av Shaun Archese. Han vet vad som krävs och han vet också under vilka villkor man kan konvertera spel.

Vi arbetar bägge två på kontraktsbasis och det är hans sak villka vilkor han får igenom. I mitt kontrakt står det explicit att jag skall erbjudas de bästa grafiker och musiker som står till buds. Jag kan rekommendera vem jag vill men det är alltid företagen som fattar det slutgiltiga beslutet.

Ditt första arbete va att konvertera Super Hang On. Hur pass svårt är det att konvertera ett myntmaskinspel och hur pass trogen måste man var förlagan? Kan du förbättra spelet?

ZZKJ: Det är omöjligt att konvertera en arkadmaskin til 16-bitar även om vissa mirakel har gjorts. Dessa maskiner har varken minnesmängden eller processorkapaciteten hos en myntmaskin. Jag blev kontrakterad för att konvertera arkadspelet så noggrannt som möjligt.

Vad tycker du om slutresultatet så här efteråt? Är du helt nöjd?

ZZKJ: Jag gillade verkligen att skriva programmet. Jag gjorde ett bra arbete. Activision var nöjda och likaså allmänheten. Vad mer kan man önska?

Ditt nästa stora projekt var Powerdrift. Här var kritiken något blandad. Man påpekade bl.a. att grafiken var ostädad och responsen dålig. Håller du med om dessa åsikter?

ZZKJ: Ja, jag håller med. Det blev en smula rörigt. Jag sade tidigt till Activision att om man vill ha något som ser ut som myntmaskinen så kommer det ta lång tid att uppdatera skärmen. 250 sprites kommer att slöa ned spelet. Activision svarade att detta inte spelade någon roll. Man vill att spelet skulle likna mynt maskinen så långt som möjligt så jag gjorde som de sade.

Jag tog mig ett par friheter för att kunna förbättra produkten men jag var beordrad att inte gå utanför specifikationerna. Det var en 3 dimensionell värld som jag var tvungen att framställa. Aproximationer och genvägar blev en nödvändighet.

På ex Super Hang On blev perspektivet 2-dimensionellt med vissa 3D plan. Powerdrift krävde äkta 3 dimensionell stämning och detta gjorde hela spelet slött.

Activision var dock nöjda och likaså Sega.

Harley Davidson , ditt senaste spel, var kul. Utformade du spelet själv?

ZZKJ: Nej, nej, nej Från början var det skrivet för PC, i C. Jag fick i och för sig källkoden men den var oanvändbar. Jag blev tillfrågad om jag ville skriva ST och Amigaversionerna. Programmet var roligt att arbeta med. Det skiljde sig från de vanliga spelen. Jag bökade runt en hel del med programmet.

Du verkar ha specialiserat dig på racerspel. Gillar du att köra motorcykel? Har du tävlat?

ZZKJ: Jag gillar motorcyklar men jag kör dem inte. Det låter kanske konstigt men förmodligen skulle jag köra ihjäl mig om jag provade. Det skulle vara kul med erfarenheten men förmodligen helt osäkert.

Mitt arbete med Super Hang On kom inte från något motorcykelintresse. Framför allt var det pengarna som var drivkraften. Jag tyckte också att det var ett kul spel.

Orsaken till att jag skriver racerspel är utmaningen. Det finns inget som fascinerar med skjuta-ned-spel. Det är inte VAD jag programmerar som är det det viktiga, det är HUR jag gör det. Racerspel har en mycket specifik typ av kod och de använder oftast hårdvaran. Koden är alltid sekundär.

Måste man vara körkunnig för att kunna skriva racerspel och måste man känna till aerodynamikens grunder?

ZZKJ: När jag skrev SHO had jag inte ens körkort. Jag har lärt mig mängder om bilar när jag har skrivit racerspelen. I och med att jag har studerat matte och kärnfysik så har detta hjälpt mig att förstå aerodynamik.

Skriver man ett spel så är det lika bra att man gör det ordentligt och använder all expertkunskap som är tillgänglig.

För varje spel jag skrivit så har jag lärt mig mer hur föremål reagerar på ytor och i luft. Jag är övertygat om att denna expertkunskap har gjort det möjligt för mig att skriva bättre spel.

Naturligtvis behöver man ingen universitetsexamen för detta men det är ingen nackdel om man har en.

Min kunskap gör det möjligt för mig att skriva ett stycke kod, ex en motorcykel som färdas utmed en väg och jag vet exakt hur den kommer att reagera inför alla element. Jag lämnar inget år slumpen utan jag betraktar allt med ett kliniskt öga.

Skriver du allt med Amiga och försöker du ta tillvara datorns alla finesser?

ZZKJ: Jag skriver på båda maskinerna och jag använder varje maskins finesser fullt ut. Om man spelar Super Hang On på en 3000 så kommer den att gå något snabbare eftersom blittern sköter allt arbete.

Hur kommer det sig att du gör konverteringen av Super Monaco Grand Prix och vilka specialla finesser döljer sig i programmet?

ZZKJ: Det var rena slumpen. Jag råkade vara på rätt plats vid rätt tid. Detta projektet gör jag för US Gold men det utvecklas för Probe. Programmet kommer att anknyta starkt till Segaspelet. Mitt arbete är att se till att det se till att det ser snyggt ut, känns bra och att responsen blir god.

Arbetet med spänningarna gick tillfredställande och jag tycker att bilarna svarar bra. G-krafterna på bilen, hjulens spänning, speciellt vid kurvorna, accelerationen och svängningsmekanismen är ett par av de parametrar som vi har räknat ut. Det viktigaste är att få rätt aerodynamisk känsla. Detta är en av de mest kritiska punkterna vid Formel 1 racing.

Däcksforskning är ett område där företagen lägger ut mljontals kronor och jag försöker ta tillvara all erfarenhet jag kan lägga beslag på för maximal effekt.

Det finns en gräns för hur pass mycket arbete man kan lägga ned på att få alla parametrar korrekta. Vid ett visst läge så märks ansträngningarna inte på skärmen.

För vilka maskiner skriver du spelet?

ZZKJ: Jag arbetar på både Amiga och ST. Jag har skrivit driverrutiner som gjort bägge maskinerna kompatibla. På Amigan kommer jag att använda blittern. Begripligt nog kommer inte detta att vara möjligt på ST;n.

(Forts. på sid:62)

BILDJAKTEN 4

VINN ETT AV TIO PROGRAM I VÅR POPULÄRA BILDJAKTSTÄVLING

Det spelar ingen roll vilken dator Du har. Vi har priser för Amiga, Atari ST, PC, C64, Spectrum etc. Totalt skickas 10 program ut i varje tävling, så ta nu chansen du också!

FINA PRISER!!!

Tio vinnare kommer att dras och där var och en får ett program för just sin dator. Vinnarna presenteras i nummer 5/1991

SÅ HÄR GÖR DU:

I rutan här intill ser du sju små bilder. Var och en bild är utskuren ur någon av de sidor som tidningen innehåller. Storleken är exakt densamma som i verkligheten. Det gäller alltså att leta reda på den sida där var och en bild kommer från.

Sidonumren fyller du i på talongen här intill och tävlingssvaret skall vara inskickat senast den **24 Maj**

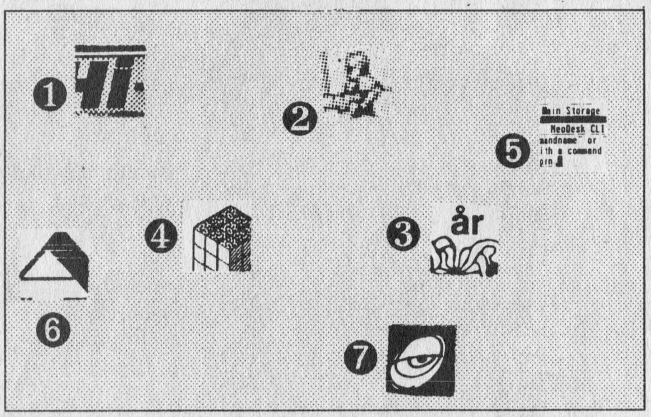
Lycka till!

VINNARNA I "BILDJAKTEN 2/91"

10 datorprogram program har redan skickats ut till följande 10 lyckliga vinnare:

Christian **Ekwurtzel**, Norrahammar, Jonny **Fohlin**, Trensum, Marcos **Gonzales**, Spånga, Johan **Jangdin**, Örebro, Roger **Johansson**, Knislinge, Johnny **Mikaelsson**, Själevad, Tobias **Petersson**, Uddevalla, Jakob **Storå**", Jakobstad, Finland, Kem **Wirekler**, Ulricehamn, Joakim **Östhus**, Solna

GRATTIS!!!



Nr 1 fanns på sid ____ **Nr 5 fanns på sid** ____

Nr 2 fanns på sid ____ **Nr 6 fanns på sid** ____

Nr 3 fanns på sid ____ **Nr 7 fanns på sid** ____

Nr 4 fanns på sid ____ **BILDJAKTEN 4/1991**

(P.S. EN AVSKRIFT GÅR PRECIS LIKA BRA)

TEXTA TYDLIGT, TACK!

Namn:.....

Adress:.....

Postnr/Ort...../.....

Dator: .....

Kupongen skickas till Selda Media, Box 152, 448 23 Floda.
Märk kuvertet med: "Bildjakten 4" men klistra inte igen det.

Datorversionen av:

-HERO QUEST-

Från Gremlin Graphics kommer den datoriserade varianten på Hero Quest. Vi vill i och med denna artikel tacka GG för att de var vänliga nog att ge oss möjligheten att få en liten förhandstitt på spelet.

Hur konstigt det kan låta så är detta mycket ovanligt. Spelföretagen är livrädda att förhandsexemplar skall spridas i piratkretsar och på så sätt låta luften gå ur den verkliga produkten.

Det exemplar jag hade glädjen att spela var alltså inte på något sätt den slutliga produkten. Det vimlade av löss och vissa sekvenser fungerade över huvud taget inte alls. Ändå vill jag säga att det är en imponerande produkt som Gremlin Graphics släpper ut. Man har verklige lyckats med att rekonstruera brädspelets alla faser (*och fasor? - Attle*)

Eftersom en fullständig spelplan skulle plottra till skärmen till den milda grad att spelet blev ospelbart så har man nöjt sig att visa delar av grottsystemet. Det rör sig om hela rum eller delar av gångar.

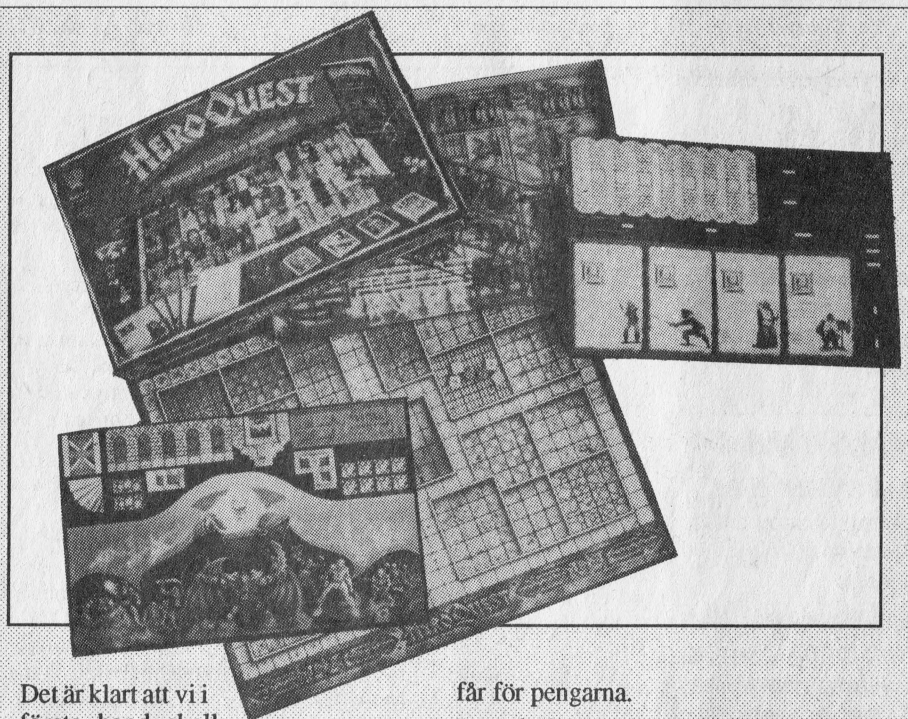
Alla finesser från brädspelet är dock kvar. Här stöter man på såväl alkemibänkar som mystiska bokhyllor. - Samt monster.

Ja vad vore ett fantasyspel utan några läskiga varelser som jagade försvarslösa spelare genom grottgångarna?

Personligen blev jag mycket förtjust i Hero Quest. Tänk bara att kunna spela utan att jaga stan runt efter 4 spelare som vill vara med.

Det är dock en förtjusning med en stor reservation. Hero Quest är ett rent strategispel. Den som vill träna upp sin reaktionsförmåga eller vill utkämpa rena arkadstrider på skärmen bör ex välja Golden Axe eller något liknande. Gillar man däremot rena tankespel så är Hero Quest en höjdare. Jag tror att detta blir ett kultspel. Antingen gillar man spelidén till max eller också skyr man den som pesten.

Det finns också extra funktion i spelet som



Vi undersöker även brädspelsversionen av:

-HERO

Har SHN fått prillan? Skall det recenseras brädspel i en datortidning? Svaret på dessa båda frågor är:Javisst!!

Det är klart att vi i första hand skall ägna oss åt datorspel men kommer nu ett brädspel i datorversion så vad är naturligare än att behandla förelagan med några väl valda ord?

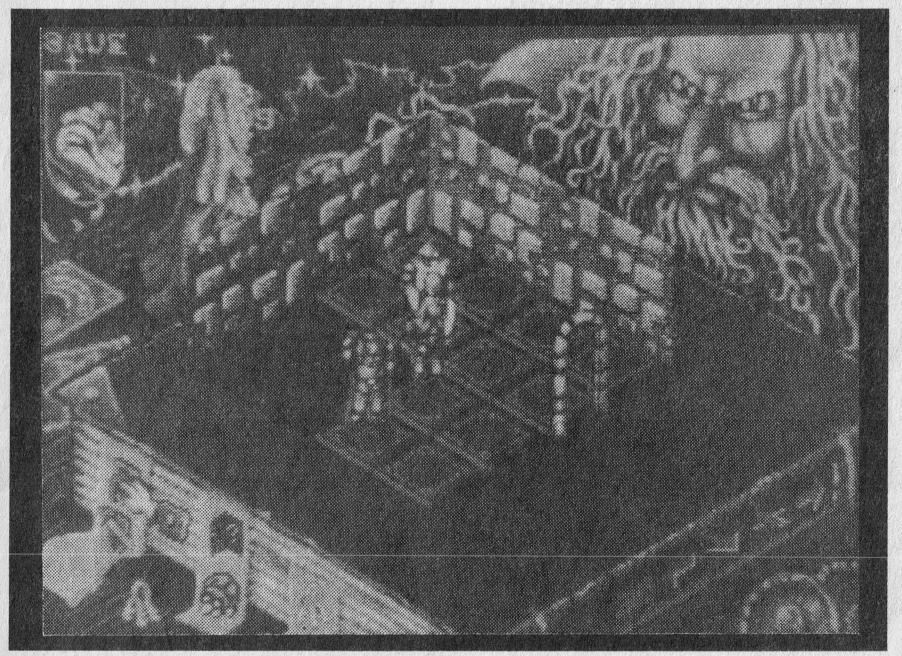
Hero Quest är ett av dessa imponerande spel. Det kommer i en gigantisk kartong till ett lika gigantiskt pris. Därför kan det var kul att veta vad man får för pengarna.

Rent fysiskt är det en mängd spännande föremål som ligger i kartongen.

Det är ett tjogtal monster och hjältar. Det är ett minimalt antal pappbrickor samt mängder av rekvisita, vilka man använder för att bygga upp de scenarion som förekommer. Dessutom finns det en spelplan, modell större samt två häften. Ett med regler och ett med färdiga äventyr.

Spelet är avsett för 2-6 personer och dessa delas upp i 1 spelledare och 1-4 spelare. SL läser oftast igenom äventyret i förväg och styr sedan äventyrets "flöde".

Det finns 4 olika spelarfigurer, Dessa är Dvärg, Alv, Magiker och Barbar. Spelarfigurerna fördelas på de olika spelarna. Fördelning beror alltså på antalet spelare. Är det en spelare mot spellledaren så styr denna spelare alla fyra och är det fyra



låter lovande. I en meny kan man välja något som heter "Load Other". I manualen antyds att denna funktion är till för att ladda in extra moduler. Blir spelet en succé så kan man förmodligen förvänta sig påbyggnadsset. Det ser vi fram emot.

Clas

QUEST-

spelare så har varje spelare varsin figur. Spelfigurerna placeras in på spelplanen, spelarna får en beskrivning av spelledaren som också placerar ut föremålen på planen. Sedan är det dags att flytta spelfigurerna. Man slår en tärning och flyttar det antal steg som tärningen anger. Man kan söka efter skatt eller hemliga dörrar. Stöter man på ett monster blir det slagsmål. Fler regler är det faktiskt inte.

Frånvaron av komplexa regler är såväl Hero Quests styrka som svaghet. Det är enkelt för en nybörjare att komma in i spelet. Den som är van vid mer krångliga rollspel tycker säkert att Hero Quest är alldeles för simpelt. Å andra sidan är man säkert kapabel att utveckla regelsystemet om man har spelat mer komplicerade spel.

Något som kan upplevas som negativt av nybörjare är det faktum att spelet bygger på ett antal fixa scenarion. Har man spelat igenom dessa är spelet i princip "slut". Om man nu inte sätter sig och skriver egna.

Dessa "öppna trådar" som jag hittade i spelet; öppenheten inför utvecklade regler och möjligheten att skapa egna äventyr gjorde att jag blev mycket förtjust i Hero Quest som brädspel. Att dessutom spelfigurer och rekvisista är mycket välgjorda ökar bara spelglädjen. Här skall det målas!

För vem?

Vem kan då ha glädje av Hero Quest? Ja, framför allt är det de som tycker att spel som Drakar & Demoner eller Dungeons & Dragons är alltför krångliga att komma in i.

Det kan också passa dem som inte vill engagera sig i någon rollspelskampanj som tar åratal att avsluta. I Hero Quest vandrar man ner i en grotta. Man bekämpar monster, utför uppdrag samt plockar åt sig de skatter som finns lite här och var. Oprentantiöst är rätt ord.

Trots att jag sedan många år är inbiten rollspelare så är jag glad att jag fick chans att pröva på Hero Quest. Spelet är kul och enkelheten ger stort utrymme för stämningskapande beskrivningar.

Clas Kristiansson

Succé till Julen 91?

Ett kommande spel från Domark tippas att bli julens(?) stora försäljningssuccé. Det är Tengenspelet Pitfighter som håller på att konverteras. Pitfighter är ett brotterspel och skall ställas in i kön bland andra succér från Tengen som ex. Paperboy, Gauntlet och Hard Drivin'. Från Domark / Tengen är också spel som Rampart och Race Drivin' på gång. Det sistnämnda är uppföljaren till Hard Drivin'.

Hewson gick i putten

Det vankas usla tider för mjukvaruföretagen. Tidigare i år så har old-timers som CRL och Interceptor fått möta konkursförvaltaren och nu är det Hewsons öde att råka ut för samma sak.

Hewson var ett av de äldsta företagen i mjukvarubranchen och skördade sin största lagrar under 8-bitarstiden med fantastiska spel till bl.a. Spectrum. När 16-bitars datorerna gjorde sitt intrång så hann inte Hewson med i utvecklingen och nu finns de inte över huvud taget. Suck! Nu är inte många kvar!

Cybernauts

Till hösten får TV-tittarna i England stifta bekantskap med ett nytt TV-program.

I detta programmet kommer man att se några varelser vandra runt i ett tredimensionellt landskap. Det skulle väl inte varit något särskillt med det om det inte vore så att dessa "cyborger" styrdes av levande människor som använder de senaste rönen innom Virituell Verklighet för att styra figurerna på skärmen. De som tävlar i programmet kommer alltså att uppleva sig själva som delar av det tredimensionella landskap som de färdas genom.

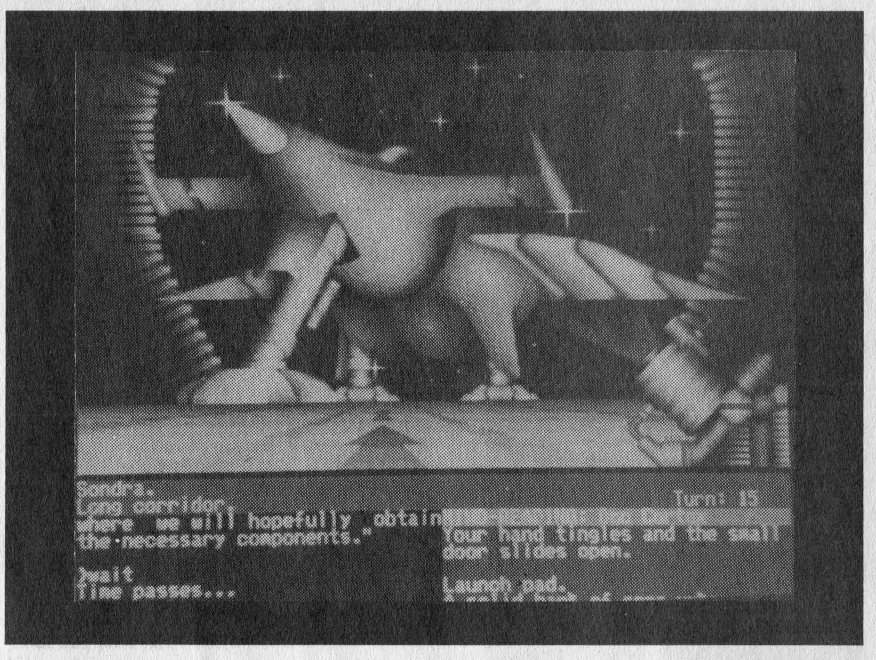
Spelet är av vanlig arkadtyp. Det gäller alltså att ducka inför fiender och att skjuta på allt som rör sig. Hårdvaran är 6 ICLdatorer av 486-typ kopplade i nätverk. Mjukvaran är tillverkad med hjälp av Incentives Freescapesystem som gett oss spel som ex Dark Star.

Nya Ataridatorer

Till sommaren kan man räkna med att Ataris nya datormodeller kan var färdiga. Förmodligen innebär detta att de kommer att säljas till jul.

Det är två nya modeller varav den ena skall ersätta Stacy. Datorn som kallas ST Book kommer att bli ungefär så stor som en A4-pärm och vara utrustad med LCD-skärm. Den kommer att bli fullt STE-kompatibel med 1 Mb RAM (utbyggbar till 4 Mb) och 20 Mb hårddisk. Man kan förmodligen räkna med ett pris runt 7000:-

Något billigare blir ST Pad som verkligen kan räknas som ett elektroniskt kladdblock med 1 Mb minne. Skärmen på denna dator kommer att vara känslig för penntryck och man skall m.a.o. kunna styra den med en helt vanlig penna.



DEMONIAK

Från en dimension långt värre än vår egen kom den professionellt onda varelsen Demoniak. Hans vanor är, mist sagt, ocivilicerade och hans mathållning är motbjudande.

Det nya textäventyret "Demonak" handlar om kampen mot denna varelse. Nåja, det är inte så illa som det låter. Äventyret är ganska festligt och påminner i stil om Douglas Adams. när han är på sitt bästa humör. M.a.o. har rätt festligt i kampen mot den onde demoniak och hans anhang.

Spelet är som sagt var ett textäventyr och det betyder att skärmen fylls av meter efter meter med text att läsa. Här och var finns det några få illustrationer men dessa är ganska fula och förhöjer inte spelstämningen i någon högre grad.

Som vanligt finns det mängder av kommandon med vilka man styr sin spelarfigur men Demoniak har en del finesser som gör spelet tämligen unikt. Bl.a. kan man byta spelarfigur under spelets gång. Börjar man t.ex. som den ganska träiga Sirius kan man skriva "Become Flame" och då blir man den eldfängda, pyrokinetiska damen Flame som sätter eld på det mesta i omgivningen. Det finns över 50 olika personer i spelet och det är bara ett fåtal (Rymdskeppet Proteus t.ex.) som man inte kan styra.

Detta innebär också att det finns mängder av lösningar på de problem som spelet vimlar av. Ja, vad vore ett textäventyr utan problem att övervinna och Demoniak är de legio - ty de är många.

Textäventyren, eller skrivspel som de också kallas, verkar gå mot en ny vår. Såväl Infocoms som Magnetic Scrolls gamla spel kommer i budgetupplaga och nu startar Palace denna nya serie, kallad "Pure Fiction". Det vattnas i munnen på en gammal äventyrsskribent. Förhoppningsvis är det inte bara falska förhoppningar. Har man tur så blir det en låååång serie där Demoniak bara är början.

Jag har sett såväl bättre som sämre textäventyr. De nya finesserna tillför spelet många fördelar och humorn tilltalar mig

Kul

Clas

FAKTA:	
Titel:	Demoniak
Tillverkare:	Palace
Datorer:	Amiga, ST
Version i test:	Amiga
Testare:	Clas

BETYG:	
Grafik:	60
Ljud:	-
Spelvärde:	85
Värde för pengarna:	80
Medel:	75

Bästa ishockey-spelet just nu:

INT. ICE H

International Ice Hockey har tagit Impulze 2 år att utveckla och detta borde glädja alla som njuter av detta härliga spel. Det fyller också därmed ett gap som länge stått tomt i spelvärlden.

Spelet är välutvecklat och innehåller alla de finesser man kan kräva av ett spel av denna sort.

Det går att spela på två olika nivåer. Antingen spelar man det som ett rent arkadspel där det gäller att åka rakt på pucken och skyffla in den i motståndarens mål så snabbt som möjligt.

Annars kan man spela på proffsnivå där spelarens taktiska förmåga sätt på prov. Båda nivåerna ger lika stor spelglädje.

Det första man gör är att ställa in de taktiska parametrarna och även om detta kan verka avskräckande svårt så är det inte omöjligt att lära sig och använda dessa subtila finesser för att förbättra sitt eget spel.

Det finns 4 olika taktiska grundinställningar. Man kan: Attackera med forwards, Attackera med center och yttrar i formering, Försvar med snabba utfall och Försvar som täcker forwardspelarna. Två av dessa inställningar innebär att man spelar utan

Amnesty stoppar tortyrspel

Ett sprillans nytt spel från Mirrorsoft, Killing Cloud, har dragits tillbaka, innan det kom ut på marknaden. Orsaken var de tortyrscener spelet innehöll.

Den franska tidningen Tilt gjorde ett förhandsreportage vilket lästes av en representant för Amnesty International som genast kontaktade Mirrorsofts ägare, mediajätten Robert Maxwell som genast beordrade företaget att genast ändra spelet. Killing Cloud beräknas nu komma ut under våren.

Undras bara vem som skall stoppa ett spel med liknande scener som är på g. från Palace.

Mirrorsoftspel för Sega

Mirrorsoft har i dagarna skrivit tredje-partsavtal med Sega. Detta betyder att ett flertal spel från Mirrorsoft kommer att konverteras till Megadriven. Bland dessa hittar man ttlar som *Back to the Future, Speedball och Xenon II.*

Är det någon som minns CRL. Tja, en gång i tiden så gjorde de ganska snygga spel. Vad man har tillverkat under senare år har väl i det närmaste kunnat räknas som ganska mediokert.

Nu sköter i alla fall konkursförvaltaren företaget och dess forne ägare Clement Chambers har gått vidare för med ett nytt bolag On-Line Entertainment som skall koncentrera sig på CD-spel.

OCKEY

målvakt. Man bör m.a.o. välja den inställning som man trivs bäst med och som passar bäsdt i den givna situationen.

Att spela på svåraste nivån mot datorn innebär ett motstånd som kan knäcka den bäste joystickviftare. Det finns dock tre olika spelmoder. I *Automode* så styr man den spelare som är närmast pucken. I *Switch* byter man till närmaste spelare och med hjälp av *Cycle* kan man välja en specifik spelare att styra.

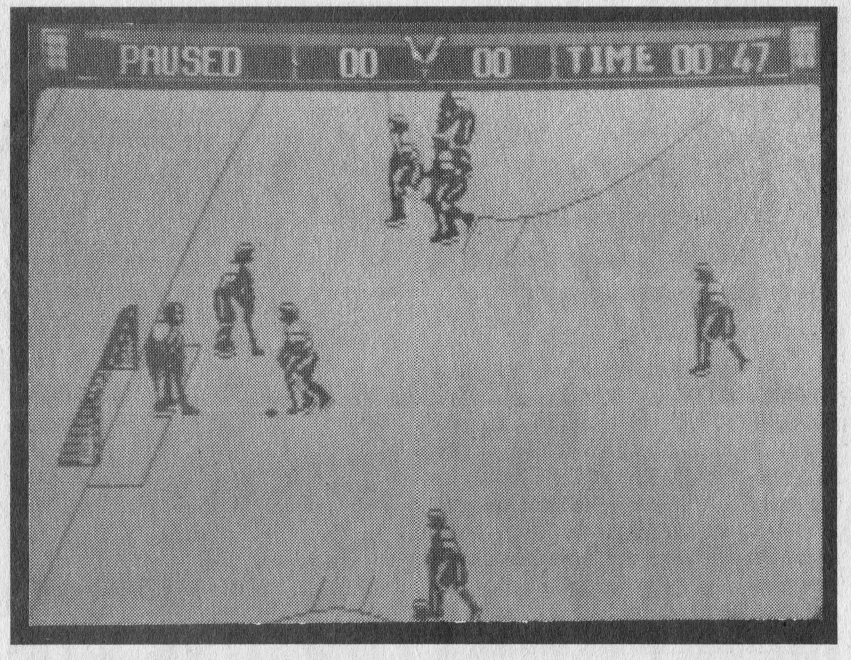
Man ser bar en del av rinken men skärmen uppdateras förvånansvärt snabbt och speciellt när pucken studsar mot sargen och hamnar i en dold position.

Överhuvudtaget så ger spelet en god respons. I vissa lägen kan det vara svårt att både hålla ögonen på pucken och spelarna - men snabba reflexer är ju en av de viktigaste egenskaperna för att kunna spela ishockey så den biten simulerar spelet bra.

Det går att spel mot datorn eller en mänsklig motspelare och man kan lägga upp turneringar och ligor.

Det enda man kan klaga på är att grafiken är en smula platt och att rinken är en smula egendomligt formad. F.ö. är detta ett av de bästa ishockeyspel som finns just nu.

Derek



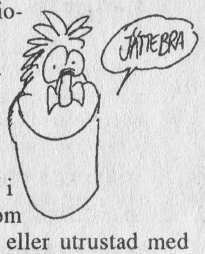
FAKTA:	
Titel:	Int. Ice Hockey
Tillverkare:	Impulze
Datorer:	Amiga
Version i test:	ST
Testare:	Derek

BETYG:	
Grafik:	75
Ljud:	--
Spelvärde:	85
Värde för pengarna:	80
Medel:	80

SUPER MONACO G.P.

Här ser man vådan av dåliga manualer. Hade jag inte haft möjlighet att läsa intervjuvn med ZZKJ i detta numret av SHN innan jag spelat Super MOnaco G.P. så hade jag utgått från att detta var ett racerspel av typiskt mediokert snitt.

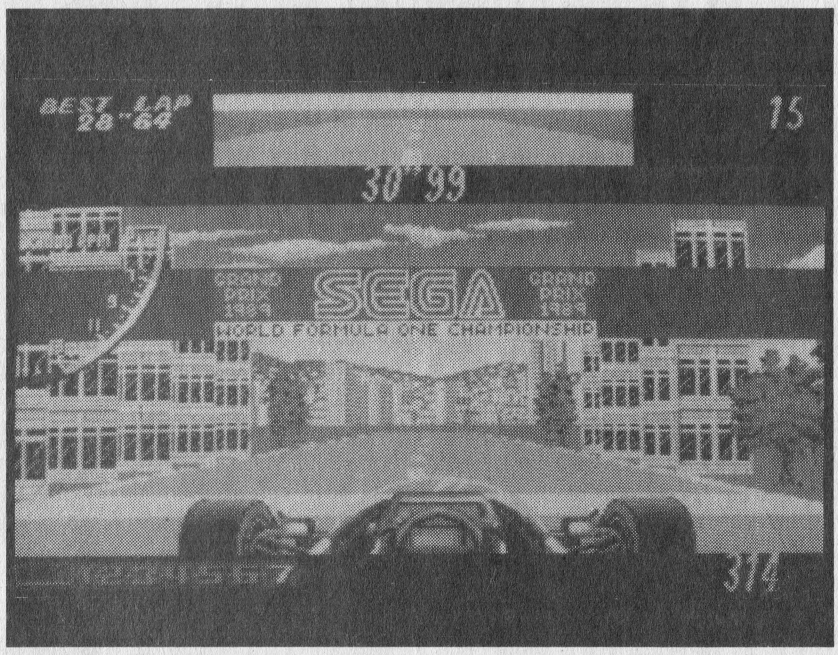
Spelets fördelar visar sig nämligen inte förän man spelat en god stund. Det är då man lär sig uppskatta programmerarnas små enheter.ST-versionen av SMGP skiljer sig nämligen i hög grad från den Game Gear-version som jag tidigare testat. Visserligen är det betydligt svårare att hålla essten i knät men SMGP är såpass mycket bättre på ST så det kompenserar datorns stationära tillstånd.



Racerspel är inte min specialitet. Jag har provat vissa, varit missnöjd med mång och bara sett några som kan kallas bra.

SMGP får dock räknas in i denna sista kategori. Även om spelet inte är furiöst snabbt eller utrustad med fantastisk grafik eller ljuvligt ljud så har det dock en spelkänsla som kompenserar alla brister. Jag gillar SMGP. Det kommer inte att bli en klassiker men det kommer att räknas som ett välgjort spel - och det är vackert nog.

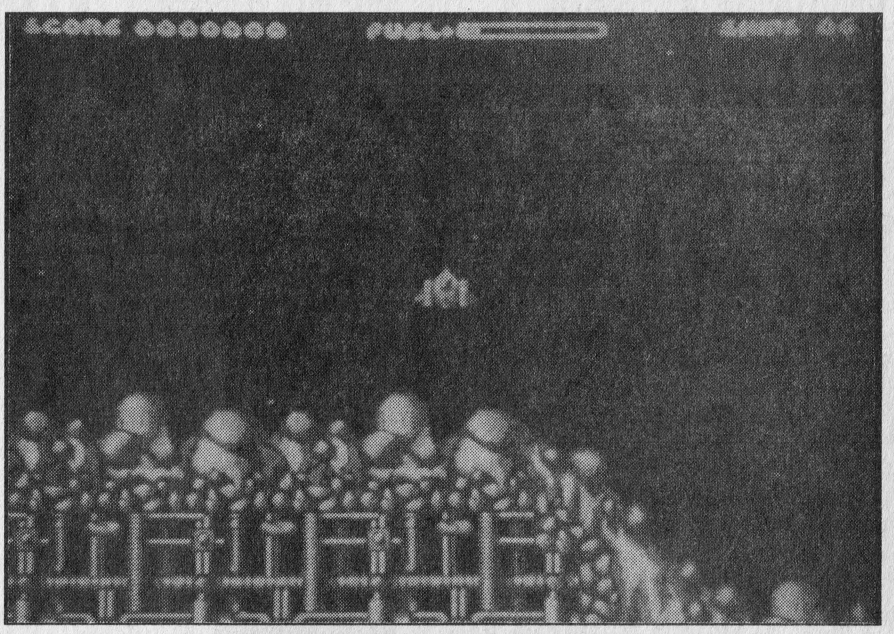
Clas



FAKTA:	
Titel:	Super Monaco G.P.
Tillverkare:	SEGA / U S Gold
Datorer:	Amiga, ST, C64, Spec.
Version i test:	ST (299:-)
Testare:	Clas

BETYG:	
Grafik:	70
Ljud:	70
Spelvärde:	85
Värde för pengarna:	90
Medel:	78.75

FAKTA:	
Titel:	**Zarathrusta**
Tillverkare:	**Hewson**
Datorer:	**Atari ST, Amiga**
Version i test:	**Amiga**
Testare:	**Clas**



ZARATHRUSTA

Hmm! Med ett sådant namn borde det vara en annan bakgrundsmusik!

Första gången jag hörde talas om Zarathustra var när jag såg filmen 2001, som jag f.ö. envisas med att kalla tvåtusenett, sedan får språkvårdarna säga vad de vill men visst låter det fånigt med en film som man skall kalla tjugohundraett. Fanfaren i filmen kommer nämligen från ett musikstycke som heter "Also sprach Zaraturstra" (med reservation för stavningen).

*(Nu är du väl i alla fall ute och cyklar. Spelet heter**Zarathrusta** och har absolut ingenting med 2001 att göra. Gör om - Attle)*

Ojdå! Att man kunde ha så fel, I tidernas begynnelse kom spelet Thrusta. Detta var ett 8-bitars butgetspel som sparkade igång en hel kult av hängivna spelare. En av dessa skrev en variant på spelet och knallade upp till Hewson med denna. Spelet Zarathrusta var fött!

Syftet med spelet är att plockas upp en sort små kulor som kallas Klyston Pods. Utan dessa skulle inte universum överleva och det onda imperiet kommer att härska för all framtid. Så kan det gå!

Vad som skiljer Zarathrusta från andra skjuta ned spel är styrningen av skeppet. Spelet vimlar näm-ligen av en massa gravitation som får rymdskeppet att fara omkring på skärmen till synes helt på egen hand. Det mesta bränslet går åt att hålla fartyget i luften. Pumpar man inte på ordentligt krashar snart skeppet och med det går universums enda hopp om intet. Det är inte klokt vilka förhoppningar som ställs på en stackars recensent.

Naturligtvis finns det fiender. Dessutom är de många. Vissa som "Laser Pulsers" och "ramrods" är ganska standardmässiga. Andra som "Limpet Droids" attackerar genom att klänga sig fast vid skeppet och tynga ned det.

Zarathrusta är ett mysko spel. Det är roligt när man väl kommer in i det. Ett stort problem är dock att det tar en sådan humblans lång tid att lära sig styra skeppet. Det var dock detta som gjorde Thrust till ett kultspel. Undras måntro om även Zaratrusta hamnar i detta fack.

En "smålustig" lus dök upp i spelet. Var annan gång var jag tvungen att styra skeppet med joysticken. Varannan gång fungerade endast tangentbordet. Så var det första gången jag spelade. Senare har endast tangentbordet fungerat. Kan Attle ha varit på besök hos Hewson. Lusen är i alla fall av det slaget. *(Häschkebrölen - Attle)*

Clas

BETYG:	
Grafik:	**70**
Ljud:	**75**
Spelvärde:	**80**
Värde för pengarna:	**85**
Medel:	**77.5**

CHUCK ROCK

FAKTA:	
Titel:	**Chuck Rock**
Tillverkare:	**Core Design**
Datorer:	**Amiga, ST**
Version i test:	**Amiga**
Testare:	**Jesper**

Hjälp!!! Chuck's fru Ophelia har blivit kidnappad av en kärlekskrank ful gubbe vid namn Gary Gittner.

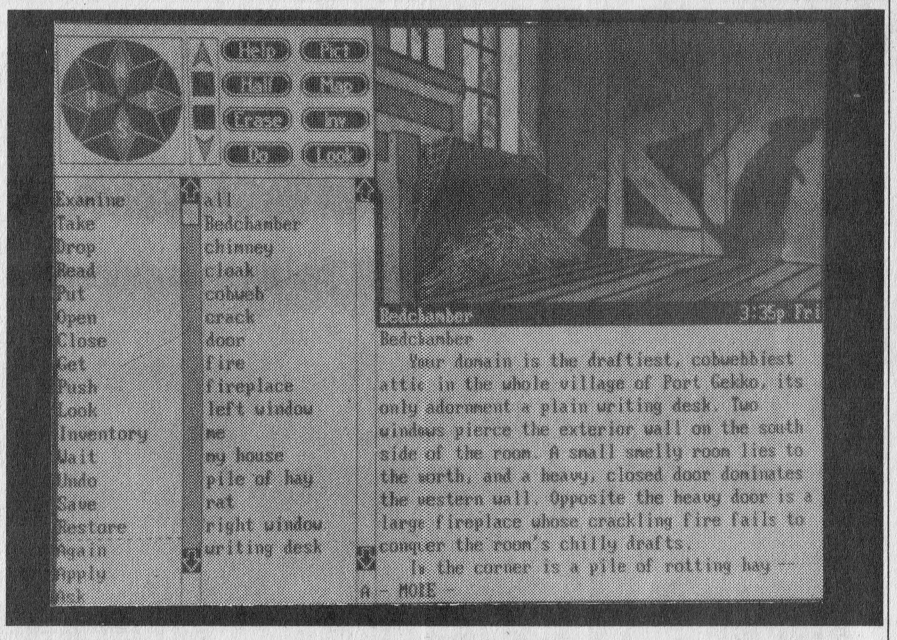
Chuck, som vid tillfället för kidnappningen sitter helt naken framför tv'n och halsar stark-öl, får lite problem. Han hinner varken få med sig sin stenklubba eller några kläder om han skall kunna rädda sin tant. I ett buskage på vägen flätar han sig en "bastkjol" av löv. Här börjar äventyret.

Som du kanske har förstått skall du hjälpa Chuck att hitta sin fru genom att klara alla 5 nivåerna. Varje nivå består av 2-5 delnivåer med fällor och diverse varelser som kan vara både till hjälp och besvär. Idén bygger på att hoppa mellan plattformar och plocka sten och annat till hjälp att komma vidare. Allt som plockas upp påverkar Chuck's fysiska prestanda och man är begränsad till att bara kunna bära en sak åt gången.

Grafiken är i klass med den tecknade filmen Flintstones som förresten utspelar sig i samma tidsålder som Chuck Rock. Tyvärr var det en ljudlös demoversion Core Design skickade SHN så det omdömet får utgå.

BETYG:	
Grafik:	**80**
Ljud:	**--**
Spelvärde:	**85**
Värde för pengarna:	**80**
Medel:	**82**

FAKTA:	
Titel:	Spellcasting 101, Sorcerers get all the girls
Tillverkare:	Legend
Datorer:	PC
Version i Test:	PC med VGA grafik och Adlibkort
Testare:	David Bergman



SPELLCASTING 101

Sorcerers get all the girls

I "Spellcasting 101" med underrubriken "Sorcerers get all the girls" ska du, i form av en ganska töntig typ vid namn Ernie Eaglebeak utbilda dig till trollkarl. På så sätt hoppas du kunna vinna din eviga men ack så svåråtkomliga drömtjej Lola Tigerbelly.

Berättelsen börjar då du vaknar av en morgon i ditt lilla smutsiga vindsrum. Här har du levt hela ditt liv och du har ständigt blivit plågad av din grymme styvfar. Du vaknar av trappornas knarrande när din styvfar kommer upp. Han berättar om att han tänker skicka dig till ett läger för riktigt stygga pojkar idag. Sen hånskrattar han och han reglar noga dörren efter sig. Men du har fått en inbjudan till magiskolan, frågan är bara hur du ska ta dig dit. Efter mycket om och men så lyckas du till slut klämma dig ut genom avloppsrännan(!). Efter att ha liftat till Universitetet börjar Ernies glada dagar. På dagarna studerar han magi och på nätterna roar han sig med Universitetets läckraste brudar. Men i Ernies tankar finns fortfarande Lola och när Universitetet blir förstört av galningar får han sin chans att gå ut och bevisa sin ridderlighet för henne.

Spellcasting 101 är ett äventyrsspel där man som i alla andra äventyrsspel plockar upp olika saker och använder dem för att lösa olika problem. De flesta av er vet nog vad jag talar om. Ni andra som inte vet det kan rota fram någon gammal tidning där de beskriver systemet för jag kommer snart att bre på med andra möjligheter som finns i just det här spelet. Spelsystemet liknar Alice in Wonderland (SHN nr 1/91) väldigt mycket och man kan antingen välja mellan att skriva in kommandot eller klicka in det med musen.

I Alice in Wonderland försvinner de verb man inte kan göra just då till skillnad från Spellcasting 101. Om man kombinerar fel fäller datorn istället en spydig kommentar. Man kan koppla på ett så kallat "Naughty Mode",då man får använda de allra värsta ord man kan (på engelska, förstås). T.ex: -...åh, nej det tar vi nån annan gång! Eftersom man skall bli trollkarl så lär man sig fler och fler formler. De flesta är bra att ha i olika lägen men vissa är helt meningslösa. Tex. BIP spell, när man trollar den så kommer det bara några romantiska toner som visserligen är mycket vackra.

Grafiken består av en liten bild som upptar ca 1/4 av rutan. Men å andra sidan så är bilderna mycket bra gjorda och en praktisk sak är att man kan klicka på sakerna som syns för att använda dem. EGA-grafiken har också fått en utmärkelse för att vara de bästa man nånsin sett. Ljudet är helt underbart, fast det finns ingen volymkontroll i spelet och det kan bli ett problem, det blev det i alla fall för mig eftersom min monitor inte har någon volymratt. Spelet levereras på nio (!) 5 1/4 disketter och då är det inte ens uppackat (!). Uppackat tar det upp 3 870 000 bytes på hårddisken. Som (nästan) alla andra äventyrsspel är kartongen fullproppad med manualer, kartor och reklambrev. Det är det som är så bra med denna typen av spel,de är så kompakta och man får mycket saker för pengarna. Så om jag skulle köpa något spel så skulle det nog bli ett äventyrsspel , även om jag mer gillar såna spel där man ser rollfiguren man styr.

BETYG:	
Grafik:	95%
Ljud:	90%
Spelbarhet:	80%
Svårighet:	85%
Värde för pengarna:	90%
Genomsnitt:	88%

Beställningstalong:

Se våra annonser på sidorna: 33, 49 & 59.

SHN nr 4/91

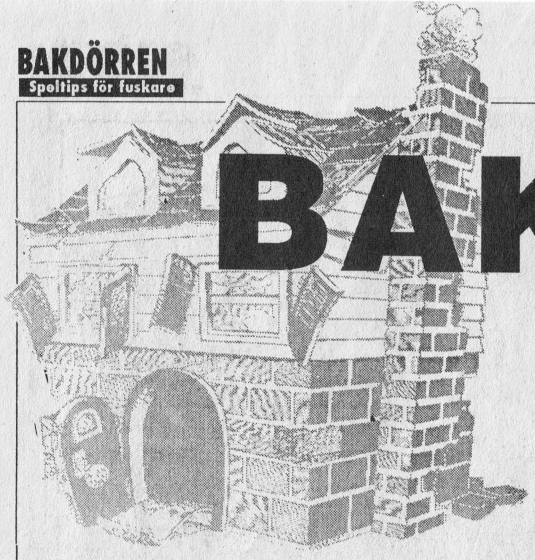
Frankeras med brevporto

❑
❑
❑
❑
❑
❑
❑
❑
❑

❑
❑

Jag heter:
Adress:
Pnr/Ort:
Telefon
Dator:

Till:
Chara' Data AB
Jungfrugatan 13
575 31 Eksjö



BAKDÖRREN

Får ni aldrig nog!!! Att det finns så många fuskare runt om i Svedala hade jag ingen aning om! Här kommer ett axplock ur de senaste veckornas bidragsskörd. I förra numret fick inte C-64 användarna speciellt mycket till livs så vi försöker reparera denna skada i detta nummer genom att ha med många C-64-fusk.

ATARI ST

The Spy Who Loved Me

Skriv in

MISS MONEYPENNY

så får man evigt liv. Ja, man skall inte skriva in det på High Score Listan utan på titelskärmen

Toyota Celica GT Rally

Trycker man C under spelets gång så avbryts loppet och man får den aktuella tiden som sluttid, vilket kan vara lämpligt om man är en dålig bilförare

Venus The Flytrap

Detta är koderna

Ice Waste	**MANTIDS**
Death Valley	**SATYRID**
Death City	**CICADAS**
Wood World	**PSYLLIDS**
Creeping Swamp	**LYCAENID**
Kaverns	**PIERIDS**

Judge Dredd

Detta kanske inte räknas som fusk men....

När du skall logga in är det meningen att man skall logga in som "DREDD" men testa att logga in som "KYLIE"i stället..

Nu kan du köra igång den gömda filen: "LUCKY"..

Testa att skriva: "F**K OFF", "K**T", "BELCH" och "KSEQUENCE"...

Det finns även ett dolt directory. Skriv "CD SECRET" Nu kan du ju roa dig med att kolla igenom 7 st digitaliserade bilder av Kylie!!

/Stefan Hammarin, Farsta

AMIGA

Sidewinder:

Gör ingenting på originaldisketten!! Ta en kopia först.

För att börja på nivå 5, gå in i CLI med Workbench och skriv följande: **Copy DF0:C/Rename to Ram: Copy DF0:C/CD to Ram: CD Ram:** Stoppa nu in Sidewinder disketten och skriv: **CD DF0: 2RAM:Rename DF0: Level/Objects 5 to Level/Objects 51 4RAM:Rename DF0: Level/Level 5.ch to Level/Level 51.ch 2RAM:Rename DF0:Level/Level 5.m to Level/Level 51.m 3RAM:Rename DF0:Level/Level 1.ch to Level/Level 5.ch 1RAM:Rename DF0:Level/Level 1.m to Level/Level 5.m 4RAM: Rename DF0:Level/Level 51.ch to Level/Level 1.ch 3RAM:Rename DF0: Level/Level 51.m to Level/Level 1.ch 1RAM:Rename DF0: Level/Objects 1 to Level/Objects 5 2RAM:Rename DF0:Level/Obj ects 51 to Level/Objects 1**

Klart!

Street Fighter:

Skriv "Street cheat" under presentationen. Byt sedan motståndare med HELP. För att komma direkt till Thailand, gå in i CLI och utför följande på en kopia (Mycket viktigt!!!) av orginaldisketten: **Copy C Ram: Assign C:Ram** Stoppa in kopian i diskdriven och skriv; **Rename from Rolling-t: G/Thai.Cta to DF0: G/Japan2. Cta Rename from Rolling-t: G/Japan.Cta to DF0:G/Thai.Cta Rename from Rolling-t: G/Japan2.Cta to DF0:G/Japan. Cta**

/Mikael Pawlo

COMMODORE 64

Som många kanske ännu inte känner till behövs det, i de flesta fall, en Reset-knapp till 64:an för att kunna köra in dessa fusk. Hur man gör en egen RESET-knapp beskrev vi i SHN nr 4/90 (Kan beställas för 13:- + porto, se sid:5) eller en cartridge typ TFC III eller Expert.

För att skriva in fusken laddar man först in spelet, bryter det sedan med Reset-knappen och startar sedan med SYS-kommandot.

Håll i er ordentligt för här kommer en hel drös C64-fusk från Mikael Ahlgrimm. En T-tröja får han som tack för bidraget.

Space Harrier: Reset, poke 6060,60:SYS 2128

Antiriad: Reset, poke 43144, 234 :SYS32777

Out Run: Reset på titelskärmen, Poke 34711,234: poke 34712,234:poke 34713 ,234: sys 38045

Living Daylights: Reset, poke 4390,238 : sys 4352

Scout: Reset, poke 2486,1: sys 33216

I-Ball: Reset, poke 20699 ,234: poke 22522,234: sys 16939

Turbo Out Run: Pausa under spelets gång och tryck sedan på : tangenten så kommer du till nästa bana.

Scumball: Reset, poke 3929 ,255:sys 82080

Wonderboy: Reset, poke 2676,234:poke 2677,234: poke 2678,234: sys 2112

Xevious: Reset, poke 5605,76: poke 5606,31: poke 5607,55: sys 5000

Scooby Doo: Reset, poke 7450,96: sys 2560

Hopping Mad: Reset, poke 24447,165:sys 20480

Mega Acpocalypse: Reset, poke 11547,5:sys 6713

Mickey Mouse: Reset, poke 44625,165 (ger oändligt med Magic Water) Poke 5494,173 (ger oändligt liv). Starta med Sys 32896.

BMX Simulator: Reset, poke 13937,0: sys 4096

Camelot Warriors: Reset, poke 23730,234: poke 23731,234: Poke 23732,234: sys 16384

Chuckie Egg: Reset, poke 16851,255: sys 14848

Street Surfer: Reset, poke 3868,230:poke 3869,67: poke 3870,169: sys 3072

Mario Bros: Reset, poke 9851 ,234: poke 9852,234: poke 9853,234: sys 2127

Commando: Reset, poke 14631,0: sys 2128

Ollie & Lissa: Reset, poke 8844,165: sys 7427

Robin of the Wood: Reset, poke 36391,255: sys 16384

Saboteur: Reset, poke 56325, 255: sys 30735

Sentinel: Reset, poke 6664,96: sys 16128

BMX Kidz: Reset, poke 9004, 234: poke 9005,234: poke 9006, 234: sys 24586 (Ger oändligt med tid) poke 10723,0:sys 24586 (pajar bromsarna)

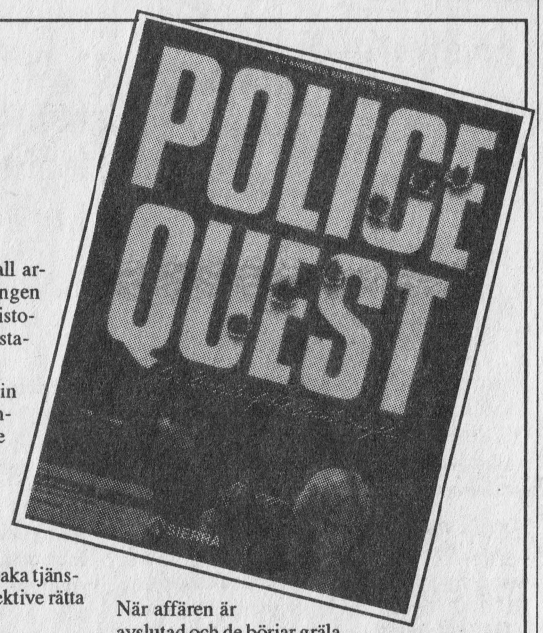
1943: Reset, poke 3395,169 (Ger oändligt med liv) poke 6704,96 :poke 6707,96 (ger snabbare spel med mer action) Starta spelet med sys 11109.

Arcana: Reset, poke 12933,0: poke 12934,2 (Ger evig energi)

(Mikael hade fler pokes - kommer i nästa nummer)*(HA!!!/Attle)*

LÖSNINGEN TILL SIERRA-SPELET:

POLICE QUEST



Det kan vara värt att spara spelet lite då och då. Ett bra tips är att spara det före varje bilkörning, och före varje actionmoment.

Spelet startar i polishuset. Gå till omklädningsrummet och öppna ditt skåp (open locker). Ta allting. Öppna din portfölj och ta ut allting. Stäng sedan portföljen och skåpet. Gå in i samlingssalen, till facken i väggen, ta tidningen och läs den *(jag som trodde att man åt tidningar.../Attle)*. Ställ dig vid din plats när mötet (briefing) börjar och stå kvar där tills mötet är avslutat. Gå ut till hallen och hämta nyckeln till din bil samt en polisradio. Ta dig ut till patrullbilen på parkeringsplatsen, gå ett varv runt den och kontrollera däcken (check tyre). När datorn bekräftar att bilen är i ordning, öppna bildörren, sätt dig, stäng dörren och kör iväg (drive).

Att åka runt och njuta av de sköna (?) omgivningarna i staden är någonting som du kan roa dig med tills du får ett meddelande på radion. Åk till ruta B2, och parkera intill olycksplatsen. Gå ut ur bilen, undersök därefter mannen två gånger och försök hjälpa honom (examine samt help). Tala därefter med folksamlingen. En talför man längst till höger visar sig vara den du skall tala med. Gör detta två gånger. Använd sedan din bilradio för att kalla på förstärkning. Vänta tills dess att förstärkningen har nått fram och åk sedan iväg.

Åk omkring i staden och njut återigen av de sköna omgivningarna. Avbryt dina stadsstudier när ett meddelande kommer på radion. Åk till Caffein Castle (A3). Gå in och sätt dig mittemot din arbetskamrat Steve. Carol kommer att avbryta då du får ett telefonsamtal. Gå och svara, åk sedan vidare Du kan ägna någon minut åt stadsstudier, men måste återgå till arbetet då ett meddelande kommer in på radion. Sätt på dina sirener och följ efter den röda bilen. Den kommer så småningom att stanna. Gå ur din bil och gå fram till den röda. Titta på flickan och ge henne en kyss. Åk vidare.

Återigen lite stadsstudier vilka dock abrupt blir avbrutna av ett radiomeddelande... Åk till Caffein Castle. Tala med Carol. Gå sedan in i bilen och hämta batongen (nightstick). Gå in i baren, tala om för ligisterna att de bör flytta sina motorcyklar. Använd sedan batongen snabbt! Åk efter detta iväg igen. Njut av en liten paus med "stadsskådning".

Den vackra (o.k. det är ironiskt...) vyn av en stad i total laglydnad (?) störs plötsligt av en bil som rör sig underligt och beter sig allmänt konfunderande. Följ efter bilen tills den stannar, gå ut och säg åt föraren att göra detsamma. Gör en alkoholtest på honom (give fst), läs hans rättigheter (read rights) sätt på honom handbojor samt säg åt honom att gå. Öppna polisbilens bakdörr och stäng den när mannen har satt sig. Ta med honom till fängelset (D3).

Stig ur bilen, öppna bakdörren på bilen och gå fram till skåpet bredvid dörren. Öppna skåpet, lägg in pistolen och stäng dörren. Gå fram till knappen som sitter bredvid dörren. Tryck på den. Gå in och säg till vakten att din fånge skall arresteras för DUI. Ta av fången handbojorna och gå ut. Ta pistolen, och åk tillbaka till polisstationen.

Lämna batongen i bilen, gå in i polishuset och skriv en ansökan om befodran (write memo). Lägg den i bordets fack (submit memo). Klar med detta går du in på Sgt. Dooleys kontor. Gå till omklädningsrummet, öppna ditt skåp och byt om två gånger. Ta nyckeln till din egen bil (inte tjänstebilen). Gå ut i hallen och lämna tillbaka tjänstebil-nyckeln och polisradion på dess respektive rätta plats.

Gå ut och ta den blå Corvetten till Blue Room (B4). Ta din plånboken som finns i bilen och gå in och sätt dig. Åk sedan tillbaka till stationen. Gå in och byt om. Gå till samlingssalen och ställ dig vid din plats. Vänta till samlingen är klar. Titta i ditt fack, hämta polisradion och polisbils-nyckeln. Kontrollera bilen och åk iväg. Med risk för att upprepa mig *(Skämtar du?/Attle)* så är det stadsskådning du skall bedriva tills dess att ett radiomeddelande kommer in. Följ efter den blå Cadillacen med blåljusen på. Den stannar så småningom. Parkera bilen och begär förstärkning. Vänta på denna.

Gå ut ur bilen men rör dig inte. Säg åt mannen att stiga ur bilen. Säg sedan åt honom att stanna innan han har kommit för nära (stop). När han stannar så säg: "upp med händerna" och ligg ner!" (hands up samt lie down). Gå fram och sätt på honom handbojorna. Läs upp hans rättigheter och visitera honom(search man). Säg åt honom att stå upp och att gå. Öppna bakdörren och placera honom i baksätet. Åk till fängelset, lämna pistolen i skåpet och gå in med mannen.

Säg åt vakten att mannen skall arresteras för bilstöld (car theft). Ta av honom handbojorna och åk till stationen. Gå in på Sgt. Dooleys rum och läs memot. Byt om i omklädningsrummet. Gå därefter till Lt. Morgans rum. Gå till Laura i rummet näst intill. Läs dokumentet om Hoffman och ta med det (open cabinet, read hoffman, close cabinet).

Gå till bevishytten, titta på Hoffmans pistol. Gå till datorn och sätt på den. Skriv in serienumret på Hoffmans pistol (SW9764912). Stäng av datorn och gå till ditt rum. Använd telefonen och ring Chicagopolisen (3125553382), fråga om Hoffman. Gå och hämta den lilla dokumenthållaren (get clipboard). Bläddra fram Hoffman-efterlysningen ta den (poster) och sätt tillbaka dokumenthållaren. Ta nyckeln till narkotikaspaningsbilen, gå till den, kontrollera den och åk till domstolen (D3).

Gå in till informationsluckan och säg att det är ett nödläge och därför bråttom (emergency). Gå in i rättssalen. Domaren frågar vem icke-borgen gäller, svara då Hoffman. Han vill ha bevis, och visa honom då akten på Hoffman samt FBI-efterlysning. Domaren undrar då varför du tror att det rör sig om samma person. Motivera detta med att de har samma tatuering (tattoo). Domaren ger dig ett icke-borgen intyg. Åk med detta till fängelset och ge det till vakten.

Åk tillbaka till polisstationen, där nu Laura står och väntar. När hon gått in i bilen så skall du åka till parken (B1). Gå in i parken och göm dig i buskaget. Använd radion.

När affären är avslutad och de börjar gräla - dra pistolen och säg åt männen att vara stilla (stop). Gå fram och sätt handbojor på dem, säg åt dem att gå till bilen och följ dem dit. Läs deras rättigheter och tala med dem två gånger. Vistera dem, sätt dem i baksätet och åk till fängelset. Använd bilradion under färden.

Säg till vakten att männen skall arresteras för droghandel (drugs). Ta av dem handbojorna och åk tillbaka till stationen. Lämna Laura på polisstationen och åk till Blue Room. Gå in och sätt dig, tala med Jack och åk sedan tillbaka till polisstationen. Gå in på Morgans kontor, åk sedan till fängelset och be Marie om hjälp (help me hotel). Kör iväg. Efter lite stadsskådning, kommer ett meddelande på radion. Ta dig till Cotton Cove (D4). Gå fram till liket och dra av filten (remove blanket). Undersök kroppen två gånger. Använd radion och åk till polishuset. Gå in på Morgans kontor, gå sedan till omklädningsrummet. Klä av dig där och duscha. Använd väteperoxiden och gnugga in det i håret (put bleach in hair). Skölj sedan håret (rinse hair). Gå tillbaka till skåpet och byt om. Lämna ifrån dig radion och gå in på Morgans kontor. Undersök hans telefon. Gå därefter ut till bilen och åk till hotellet (A2).

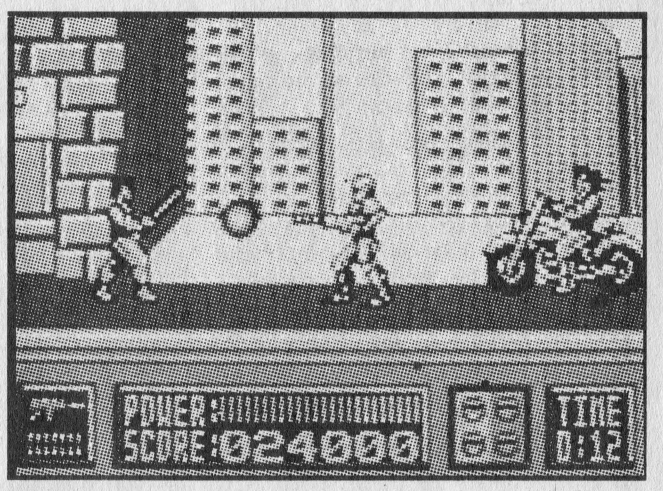
Gå in till receptionen och ring på klockan, som står på bordet. Boka ett rum och betala i förskott. Gå in i baren och beställ en whiskey, betala den och fråga bartendern om var man kan spela (gambling). Använd hissen för att komma till ditt rum och gå in. Ring till Morgan (5556674), ring sedan efter en taxi (5559222), på frågan om var den skall hämta dig svarar du hotellet (hotel). Åk ner till baren igen, gå fram till bartendern och fråga återigen om spel, följ honom och låt honom visitera dig. Gå till bordet i det övre vänstra hörnet och sätt dig.

Nu bör du spara spelet. Du får nämligen spela poker ett tag och du måste spela bra, annars får du inget erbjudande om att komma tillbaka. Gå efter pokerspelet upp på ditt rum och vänta på detektiverna. När de har kommit, så får du en radiopenna av mannen till vänster. Gå ned till baren ännu en gång och säg att till bartendern att Frank skickade dig (Frank sent me). Följ bartendern till rummet. Sätt dig och spela igen. Vid spelets slut ställer Frank två frågor, svara ja på dessa. Frank tar då med dig till rum 404, följ honom och använd radiopennan innan du går in.

/Mikael Pawlo

KONS

Så var det återigen dax att se vad Nintendo har att bjuda på. Naturligtvis kommer vi att titta på de senaste spelen till Game Boy men ett och att NES-spel har också slunkit med.



Robocop

Först vill jag bara nämna två praktiska tillbehör som nu följer min portabla Game Boy. Till att börja med så skaffade jag en mjuk väska, lagom stor för konsollen som dessutom hade plats för 8 spel.

8 spel i väskan och ett spel i konsollen ger summa 9 spel. Undrar ni vilka jag valt ut? Tja, de fyra nya som Bergsala skickade över för ett tag sedan har ju en given plats, men även gamla trotjänare som Super Marioland, Golf och Revenge of Gator platsar ju där.

Nu över till de senaste.

Paperboy

Vi börjar med besvikelsen. Ni som har läst tidigare avsnitt av Konsollidérat vet vad jag tycker om detta gamla spel. Nu är det på gång till Game Boy oxo, och jag "fesstår" ingenting. Finns det inte roligare spel att konvertera?

Nåja, det finns de som uppskattar Paperboy och även om jag har lust att pika dem för detta så; "Tig min mun så får du socker".

Robocop

Robocop är en bra film. Det är dessutom ett bra spel på 16-bitarsmaskinerna som Amiga och ST.

Om inte annet så bevisar spelet att det går att göra sidoscrollande skjuta-ned-spel av hög kvalitet, trots att spelidén är en smula ålderstigen.

Någonstans har något gått förlorat vid konverteringen. Jag tycker mig inte känna igen spelbalansen. Så här svårt var väl det inte i originalversion?

Robocop är inte ett spel jag vill prioritera. Det är helt OK, men det finns bättre spel till Game Boy.

Ett stort plus skall dock spelet ha för vad som förmodligen är den snyggaste grafiken hittills till Game Boy. Att ge loggor metallic-look när man bara har en monokrom LCD-skärm är verkligen mästerligt.

Chase HQ

När man recenserar spel så funderar man ofta på orsakerna till att vissa spel känns roligare än andra.. I och för sig spelar ting som grafik och ljud in vid bedömningen men det finns också en obestämbar faktor som inte går att analysera. Det är den faktor som t.ex. gör Tetris till ett höjdarspel, trots att vare sig ljud eller grafik bjuder på några större överaskningar.

Denna knepiga faktor spelar också in på ett spel som Chase HQ, trots att detta och Tetris skiljer sig som natt och dag.

Här gäller det att jag bovar genom städer och landskap. Jakten går i högsta fart och stämningen i spelet påminner om Bullit eller någon annan klassisk biljaktsfilm.

Skall man säga något negativt om spelet är det väl bara ett konstaterande att man vaknar upp från varje jakt med kramp i alla fingrarna. Detta är det första Game Boy-spel där jag saknar joysticken.

Gremlins 2

Skall man utnämna någon "månadens favorit" till Game Boy så blir det utan tvekan licens-spelet som bygger på filmen Gremlins 2. Nu måste jag iväg till närmaste videoshop för att hyra den. (videon alltså - inte spelet)

Visserligen gav datorspelet från Elite mig en smula försmak. Det var ett av dessa spel som var fullt ok utan att tillhöra höjdarklassen.

En höjdare är dock Sunsofts Gremlins 2 till Game Boy. Här ligger t.o.m. Super Marioland i lä. Spelen är f.ö. ganska lika. Båda är sidorullande arkadäventyr med skatter och monster i mängd.

Egentligen så är bakgrundshistorien ganska ointressant så jag skall inte dra den här. Vad jag bara skall nämna här är spelets kvalité och det är nu gjort. Här har vi Vårens Spel.

Nu över till NES-spelen. Jo, de kallas så dessa spel som man pluggar in i Sveriges mest köpta spelkonsoll. Den stora gråa boxen pryder de flesta hem. Att välja spel kan dock var svårt. Oftast har man ingen aning om vad som döljer sig bakom boxarnas färgomslag. Därför; en smula konsumentupplysning

Gremlins 2

Konstigt nog så håller inte NES-varianten lika hög kvalitet. Perspektivet är nu 3D och den lilla Gizmo vandrar huset runt på jakt efter nyttiga ting.

Problemet är förmodligen att man sänkt svårighetsnivån rejält. Grafiken är sådär och ljudet duger. Är spelet då dessutom ganska enkelt så finns det inte mycket kvar att hurra för.

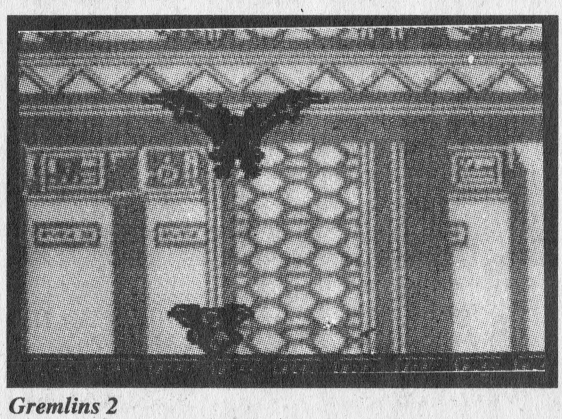
Faxanadu

Hurrade gjorde jag dock när jag fick lägga vantarna på Faxanadu. Här är spelet jag gått och längtat efter till NES.

Rollspelen håller på att slå igenom på bred front till Amiga finns det AD&D-äventyren från SSI. Till ST kommer snart Curse of Azur Bonds.

På Megadrive finns Phantasy Star II och på NES kan man spela Faxanadu. Alla spel håller samma höga kvalitet och detta förvånar mest när det gäller NES.

Att håll 16-bitars kvalitet på en 8-bitars maskin



Gremlins 2

OLLIDÉRAT

är verkligen tufft. Ja, nu menar jag inte att grafik och ljud är av 16-bitars kvalitet men Nintendo har med Faxanadu skapat ett äventyr med samma goda stämning och med samma konsistens som de övriga.

Spelet utspelas i världsträdet Eolis. En gång i tiden var detta en lugn plats men nu hopar sig olyckorna och undergångens tid är nära. För att förhindraa detta måste man arbeta sig igenom mängder av nivåer med mängder av svårigheter för att nå Ondskans Fort de ohyggligheter som döljer sig där.

Spelet har, konstigt nog, inget batteri. I stället skall man besöka Gurus på olika platser. Desse hjälper en sedan att meditera över olika mantras vilka placerar spelaren på olika platser. Guru-meditation??? Jag trodde sådant bara förkom på Amigan...

Nej, jag har inte löst spelet än men jag skall. Jag kommer säkerligen att återvända ofta till Faxanadu.

En sak skall man bara veta om detta spel. Det kräver en smula eftertanke. Många spel går bara att ladda in och sedan är det bara att brassa på. I Faxanadu är man så illa tvungen att läsa bruksanvisningen innan man börjar spela.

Den är dock lättlast och vad bättre är - den är välöversatt. Över huvud taget håller Nintendos svenska manualer en hög klass och detta märks tydligast i spel som Faxanadu. Det är en svår konst att göra översättningar som behåller stämningsläget från orginalspråket.

Faxanadu var en glad överraskning.

Teenage Mutant Hero Turtles

Detta var också kul. Jag brukar undvika licenser och speciellt sådana där man har bytt ut orginalets "Ninja" mot det mer tama, lama "Hero".

Ovanligt nog var dock detta ett riktigt sympatiskt spel. Turttlarna i Nintendoform gav tillvaron en smula god spänning.

Jag skall glatt erkänna att jag inte vet mycket om turttlarnas mytologi. Det enda jag känner till är den kunskap som nog får räknas som ren allmänbildning:
De bor i kloaker
De älskar pizza
De slåss med käppar
och japanska vapen.
Detta skulle dock passa in på vad som helst från Attle till Chefredax så det var riktigt kul att få en inblick via spelet.

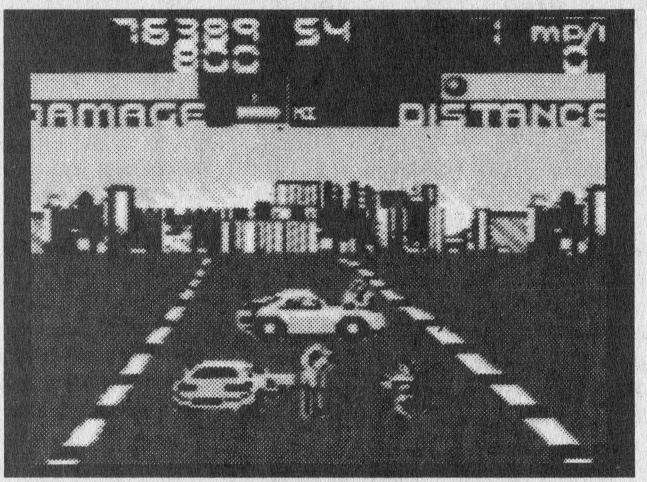
TMHT går ut på att man vandrar omkring på New Yorks gator eller i stadens kloaker på jakt efter jätte- maffe-super-hyper-skurken Shredder och hans onda anhang.

Spelet är, för det mesta, ett plattformsspel med sidosnitt. Jag kom att tänka på Goonies II. Även om såväl grafik som ljud är betydligt bättre i TMHT så skapar plattformarna, vapnen och fiendsen en likartad atmosfär. Detta är menat som en ren komplimang åt TMHT, och inget annat. Jag gillar faxtixt Goonies II.

Detta var faktiskt allt vad Konsollidérat Nintendo Special har att bjuda på. Det finns fler spel i säcken. Det finns också en liten tillsats som gör det möjligt att spela 4 personer samtidigt. Det finns också spelet Super Off Road som är specialskräddat för detta endamål. Det tittar vi på i nästa nummer av SHN.

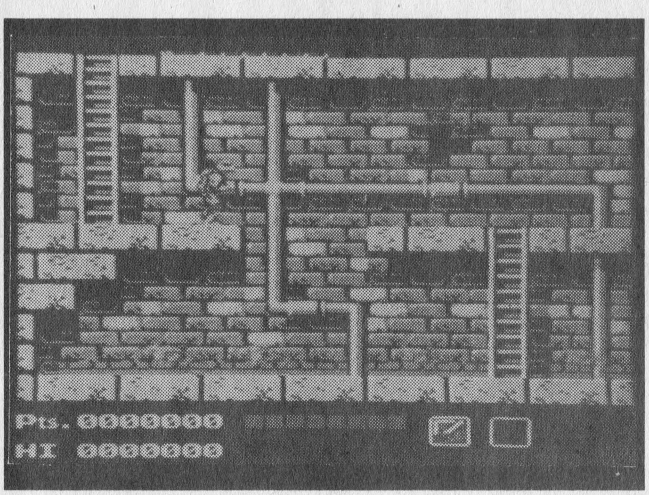
Vi ses

Clas

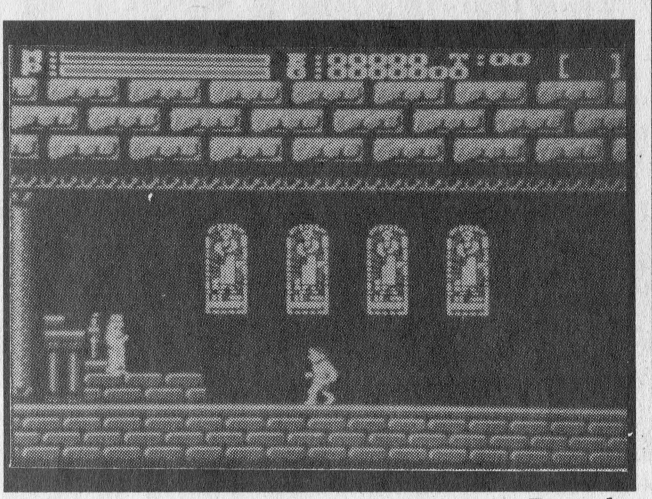


Chase HQ

Paperboy



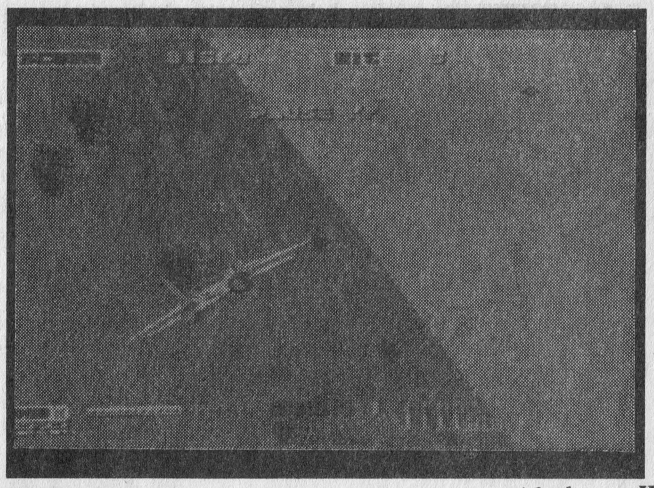
Teenage Mutant Hero Turtles



Faxanadu

KONS

Det börjar röra på sig på konsollsidan. Som ni ser har vi utökat sidorna. Det blir två sidor Sega i fortsättningen. Förmodligen skall vi ta en titt på spelen till Master men än så länge kommer det såpass mycket att Mega-materialet räcker och blir över.



Afterburner II

Från England kom det ett kuvert. Det var Derek (ni vet vem) som berättade att även han hade gått över till Megadriven och skickade en bunte med recensioner. Han ville skriva om de program som han lyckas lägga beslag på. Det får han så gärna. Visserligen är det inte alltid som dessa spel är tillgängliga i Sverige. Men de kanske når hit i sinnom tid. Blir de utsatta för Dereks sönderyxningar så kan vi ju alltid hoppas på att de stannar kvar i Japan - vilket är hans främsta källa.

Tera

Låt oss i fundera på Tera. Nej, det är inget nytt spel. Detta är i stället namnet på det unika samarbete som har inletts mellan Sega och - just det - IBM. Man är i färd med att producera en PCkompatibel Megadrive, eller om ni så önskar, en Megakompatibel PC-dator.

Ett spel vi recenserade för ett tag sedan var Sword of Sodan. Nu meddelar Playmix att detta spel ej skall säljas i Sverige. Man tyckte det var på tok för blodigt. Playmix gör naturligtvis som de vill och det finns ju faktiskt roligare spel äv Sword of Sodan.

Phantasy Star II

Phantasy Star II t.ex. När jag skrev om detta spel för ett par månader sedan visste jag inte att detta rollspel skull uppta det mesta av min lediga tid. Vad jag inte märkte vid det laget var att Phantasy Star II var ett rent strategispel - och dessutom ett av de bättre jag spelat. I och för sig kunde boken med ledtrådar varit bättre men spelet är helt magnifikt. För den som är trött på att sitta med hjärtat i halsgropen och känna adrenalinet pumpa fram kroppen till magsår är det ett givet köp. Phantasy Star II är ett spel för eftertanke och taktiskt kunnande.

Nu över till de senaste Megaspelen

After Burner II

För mig har alltid After Burner i hemmet varit lika nödvändigt som en enbent person på en rumpsparkarfest. Hela nöjet med detta spel var ju att krypa in i konsollen och känna hur farkosten skumpade under en. Jag minns ännu hur Activision för många år sedan hade en After Burner uppställd på en mässa. Det kostade inget att spela och där tillbringades alltför mycket mässtid. Om Sega kommer med en stol som rör sig skall jag ta detta spel under övervägande en chans med ettan också och jag trycker faxtixt att den är betydligt bättre än Strider II.

Har man håg för denna typ av sidorullande arkadäventyr där man skall kämpa sig fram genom horder av fientliga varelser från yttre rymden som invaderat östeuropa.

Strider är OK! Gillar man speltypen så är det t.o.m. mycket bra.

Monsterland (Wonderboy III)

Detta spel blev min favorit i månadens skörd. Det säger kanske mer om kvalitén på de senaste spelen än Monsterlands fördelar.

Spelets värsta bit är musiken. Den var faktisk såpass gnällig och pipig att jag beslutade att spela Monsterland med neddragen volymkontroll.

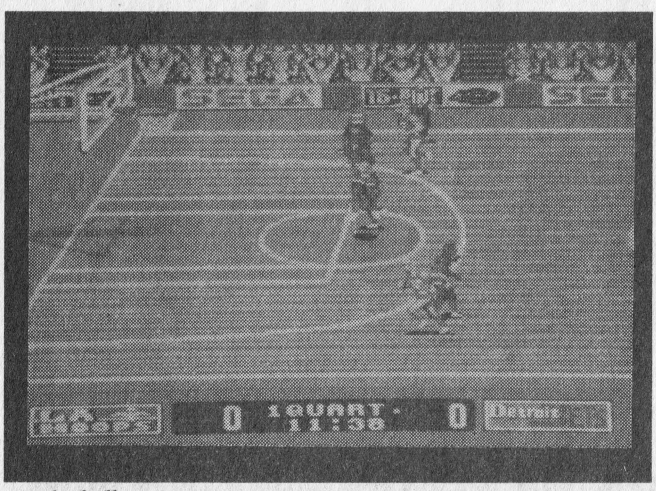
Då blev spelet riktigt njutbart. Monsterland är ytterligare ett sidrullande arkadäventyr klassisk serie-stil med följetongsgossen Wonderboy i huvudrollen.

Man färdas genom ett fienligt landskap med horder av monster. De kommer i grupper. Har man bara klarat av en grupp så får man förstärkning på vapensidan..

Monsterland är väl anpassat till de yngre spelarna. Kanske det är därför jag kommer att återvända till spelet - men utan ljudet.

Thunder Force II

Det är lätt att se Thunder Force som ytterligare ett raden med skjuta-ned-spel. Vad som skiljer det från spel som ex Truxton är att man scrollas inte framåt. I stället har man en stor spelplan att färdas över. Man kan svänga i 360 grader.



Basketball

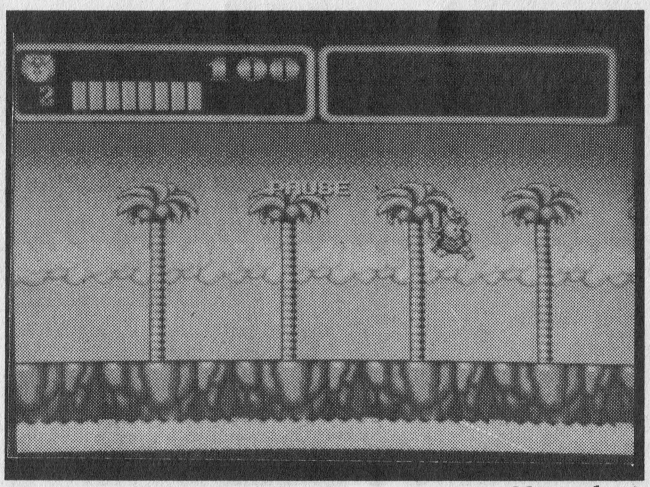
Basketball

Jag måste erkänna en sak. Mitt sportintresse ligger konstant på nollpunkten. Jag tror inte jag har varit på en hockeymatch sedan Frölunda vann SM. Basket har jag aldrig sett "live". I detta läge är det hopplöst att ge en korrekt bedömning av ett spel som Super Real Basketball. Det finns i alla fall.

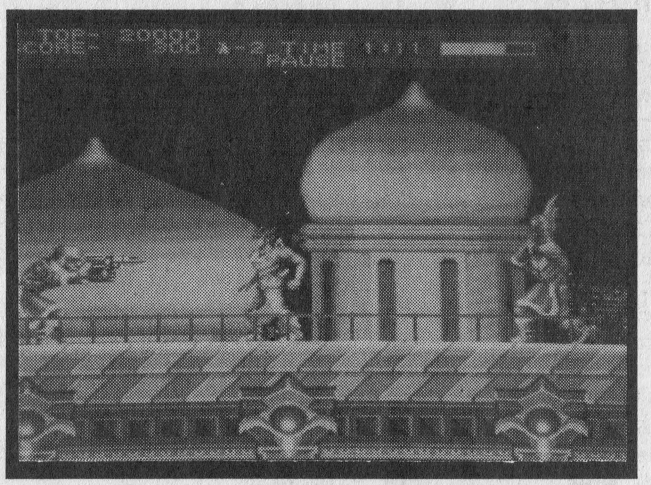
Strider

Strider II har jag spelat på Amiga. Nu får man

OLLIDÉRAT



Monsterland



Strider

Spelet är hyfsat och jag har sett många spel av betydligt sämre klass. Det slår dock inte...

Battle Squadron

Detta spel kan vid första anblicken tas som en kopia på Tuxton. När man väl börjar spela det så märker man att detta är fullständigt fel.

Battle Squadron är ett av de mest irriterande snabba och furiösa spel jag har sett. I grund och botten är det ytterligare ett skjuta-ned-spel men det är såpass sprängfyllt av monster, fiender och missiler att det är omöjligt att klara av - nästan.

Har man arbetat sig igenom Truxton och vill ha något svårare att bita i, då bör man ge Battle Squadron en chans.

De som tvekar inför Truxton p.g.a. dess enkelhet bör också se till Battle Squadron i stället. Spelet tillhör klassikerna.

Dessutom innehåller spelet några mycket snygga grafiska effekter. Här och var hittar man några prydliga 3D effekter och dessutom såg jag en parrallax som inte var så dum.

Och nu över till Dereks skörd. Tänk bara på att dessa spel ej har nått Sverige - ännu.

Thechnocop / XGranadaX

Två spel vi recenserar i klump. De är nämligen sämre än de flesta.

Technocop är polis på evig bovjakt. Visserligen skall det gå att knuffa deras bil av vägen. Det lyckades jag inte med. I stället blir det ett evigt klättrande på fabriksstegar innan man lyckas skjuta ned dem. Scenerna härifrån är faktiskt rätt kladdiga. Inget för spelare under 12 år m.a.o.

XGranadaX är ett mediokert skjuta-ned-spel där man skall lösa ett antal uppdrag. Förutom en klurig labyrint så innehåller detta spel inget som skiljer det från övriga liknande.

Axis - Final Zone

Här gäller det att styra en robot genom ett grottsystem fyllt av helikoptrar, stridsvagnar och drones.

Roboten är fullastad med vapen men man kan bara ha två vapen aktiva samtidigt så det gäller att välja rätt vapen mot rätt motståndare. Här finns det mesta att välja på; granater, kulor, lazer, strålgevär och rep med metallstavar. Mitt favoritvapen var ett gevär vilket gick att avlossa i alla fyra riktningarna.

Spelet går bara inte ut på att skjuta ned. Man måste också fundera på vilket vapen som är lämpligast att sätta in mot deolika motståndarna. Spelet är snabbt, svettigt och mycket roligt.

Nya spel

Dessa spel är på gång. Vi recenserar när vi får in dem.

Castle of Illusion

Musse och Mimmi i ett plattformsspel.

Shadow Dancer

Fristående fortsättning på Super Shinobi. Ett Ninjaspel!

Shining and Darkness

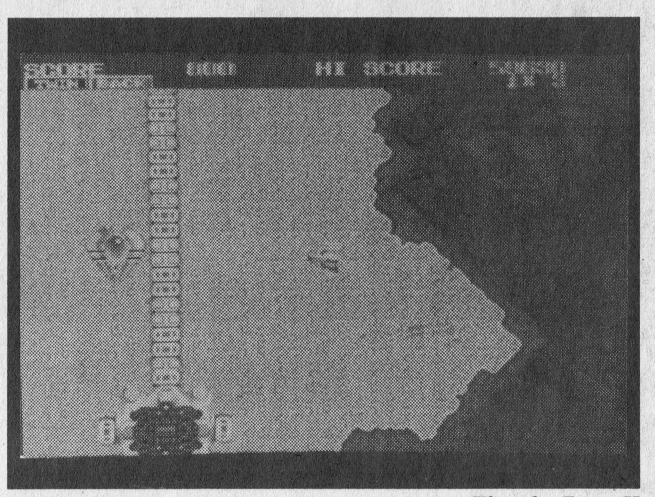
Liknar Dungeon Master fast betydligt bättre.

The Great Turbo Adventurous Voyage

Fånigt namn men gulligt plattformsspel.
Vi ses om en månad - om jag kan slita mig från Phantasy Star II.

Clas Kristiansson
med hjälp av
Derek Dela Fuente

SEGA



Thunder Force II

COMMODORE 64 / 128

SPEL TILL COMMODORE 64/128

ACCOLADE	KASS	DISK
HARD BALL	59	
JACK NICK COURSES V.4 *		149
JACK NICKLAUS GOLF		229
PSI-5 TRADING CO	59	129
SERVE & VOLLEY	69	129
TEST DRIVE II	149	229
*=Kräver Jack Nicklaus Golf		

ACTIONSOFT		DISK
THUNDER COPPER		299
UP PERISCOPE		299

ACTIVISION	KASS	DISK
ATOMIC ROBOKID		199
CITADEL	149	
HOT ROD	149	199
MURDER ON MISSISSIPI		199
SDI		199
SONIC BOOM	149	
WICKED	149	

ANCO	KASS	DISK
KICK OFF II	149	199
RALLY CROSS CHALL	149	

AUDIOGENIC	KASS	DISK
EMLYN HUGHES SOC.	149	199
EXTERMINATOR	159	199
HELTER SKELTER	159	199
LOOPZ	159	

BLADE	KASS	DISK
LORDS OF CHAOS	149	

CAPCOM	KASS	DISK
STREET FIGHTER	59	
STRIDER II	159	229
UN SQUADRON	159	229
VIGILANTE	79	

CINEMAWARE	KASS	DISK
DEFENDER OF THE CROWN	159	
ROCKET RANGER		249
THREE STOOGES		199
TV SPORTS FOOTBALL		249

COSMI	KASS	DISK
CHERNOBYL	149	
PRESIDENT IS MISSING	149	199
SUPER HUEY II	149	

D & H GAMES	KASS
FOOTBALL DIRECTOR	69

DATA EAST		DISK
ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL		369

DIGITAL	KASS	DISK
F16 COMBAT PILOT *	199	249
*=Fungerar ej på 1571/Oceanic		

DOMARK	KASS	DISK
SPY WHO LOVED ME	149	199

ELECTRONIC ARTS	KASS	DISK
ARCHON COLLECT.		129
FERRARI FORMULA ONE		129
LEGACY OF ANCIENTS		129
MARBLE MADNESS	69	129
PHM PEGASUS	69	129
RACING DESTRUCTION SET	149	
SENTINEL WORLDS		199
SKATE OR DIE	69	129
STRIKE FLEET		129

ELITE	KASS	DISK
GREMLINS II	149	199
MIGHTY BOMB JACK	149	199

EMPIRE	KASS	DISK
AMAZING SPIDERMAN	159	199
GAZZA II	159	199

EPYX	KASS	DISK
4 X 4 OFF ROAD RACING	59	
IMPOSSIBLE MISSION II	59	
LA CRACKDOWN		199
LEGEND OF BLACK SILVER		199
SNOW STRIKE		199
SPORTING NEWS BASEBALL		199
SUBBATTLE SIMULATOR		199
WORLD GAMES	59	89

GARDE		DISK
HIGH SEAS		499

GOLIATH	KASS	DISK
WORLD CHAMP BOXING	149	
SUBBUTEO	149	199

GRANDSLAM	KASS	DISK
HUNT FOR RED OCTOBER	149	199
PAC LAND	129	179
PAC MANIA	129	179
TERRYS BIG ADVENTURE	149	199
THUNDERBIRDS	179	

GREMLIN	KASS	DISK
LOTUS ESPRIT TURBO	159	199
SUPER CARS	159	199
ULTIMATE GOLF	199	

INFOCOM		DISK
BALLYHOO		199
BUREAUCRAZY C128		199
DEADLINE		99
HITCHHIKERS GUIDE		149
LEATHER GODDESSES		149
STAR CROSS		99
SUSPENDED		99

INFOGRAMES	KASS	DISK
SIM CITY		249
WELLTRIS	159	229

INTERPLAY	KASS	DISK
BARDS TALE III		219
DRAGON WARS		249
NEUROMANCER		249
TRACER SANCTION		199
WASTELAND		219

KONAMI	KASS	DISK
BLADES OF STEEL		249
TEENAGE MUTANT HERO	179	229

KRISALIS	KASS	DISK
MANCHESTER UTD	149	199

LUCASFILM		DISK
NIGHTSHIFT	159	229
ZAK MC KRACKEN		199

MICROLEAGUE	KASS	DISK
MICROLEAGUE BASEBALL		399
MICROLEAGUE FOOTBALL		349
MICROLEAGUE WRESTLING		299
WWF SUPERSTARS *		199
*=Kräver Microleague wrestling		

MICROPROSE	KASS	DISK
ACRO JET	149	199
AIRBORNE RANGER	179	
F15 STRIKE EAGLE	149	
GUNSHIP	179	249
PIRATES	179	249
PROJECT STEALTH FIGHTER	179	
RED STORM RISING	179	
SILENT SERVICE		199

MICROSTYLE	KASS	DISK
RICK DANGEROUS II	149	199

MILLENIUM	KASS	DISK
WARLOCK THE AVENGER	159	229

MINDSCAPE	KASS	DISK
DAYS OF THUNDER	149	199
DEJA VU		199

NEW WORLD COMPUTING		DISK
KINGS BOUNTY		249
MIGHT & MAGIC II		249

OCEAN	KASS	DISK
CHASE HQ II (CART)	299	299
NARC	159	229
NIGHT BREED	159	229
MIDNIGHT RESISTANCE	149	199
PUZZNIC	159	229
ROBOCOP II (CART)	299	299
SHADOW OF THE BEAST	299	299
SHADOW WARRIORS	149	199
TIE BREAK	149	
TOTAL RECALL	159	229

ORIGIN	KASS	DISK
OMEGA		369
ULTIMA VI		299

RAINBOW ARTS	KASS	DISK
OIL IMPERIUM		199
TURRICAN II	149	199

SIMULATIONS CANADA		DISK
FALL GELB		499
FIFTH ESKADRA		499
GOLAN FRONT		499
GREY SEAS, GREY SKIES		499
IN HARMS WAY		499
LONG LANCE		499
SEVENTH FLEET		499
SIEG IN AFRIKA		499
STALINGRAD CAMPAIGN		499

SSG		DISK
AMERICAN CIVIL WAR I		349
AMERICAN CIVIL WAR II		299
AMERICAN CIVIL WAR III		249
BATTLES IN NORMANDY		299
CARRIERS AT WAR		349
EUROPE ABLAZE		349
FIRE KING		249
HALLS OF MONTEZUMA		349
MAC ARTHURS WAR		249
REACH FOR THE STARS		349
ROMMEL		299

JÄTTEBILLIGT: 79 KR/ST FÖR C64 KASSETTER

BARBARIAN II,CALIFORNIA GAMES, DEFENDERS OF THE EARTH, DELTA, GARY LINEKERS HOT SHOT, HUNTERS MOON, LAST DUEL, OUT RUN, QUEDEX, SUPER SCRAMBLE, TECHNOCOP, THUNDERBLADE, TIGER ROAD, TOP CAT, VIGILANTE.

PRIS: ENDAST 79 KR PER STYCK

SSI	KASS	DISK
50 MISSION CRUSH		199
BATTALION COMMANDER	149	
BATTLE OF ANTIETAM		369
BATTLES OF NAPOLEON		349
BUCK ROGERS		299
CHAMPIONS OF KRYNN		299
CURSE OF AZURE BONDS		349
DEMONS WINTER		269
DRAGONS OF FLAME	159	199
DRAGON STRIKE		299
ETERNAL DAGGER		269
FORTRESS		179
GEMSTONE HEALER		269
GEMSTONE WARRIOR		269
GEOPOLITIQUE 1990		179
HEROES OF THE LANCE	149	199
HILLS FAR		269
OVERRUN		349
PANZER STRIKE		349
PHANTASIE III		269
POOL OF RADIANCE		349
PRESIDENT ELECT 88		199
QUESTRON I		269
QUESTRON II		269
REALM OF DARKNESS		269
ROADWAR EUROPA		269
SECRET OF SILVERBLADES		299
SHARD OF SPRING		269
SIX-GUN SHOOTOUT		199
STORM ACROSS EUROPE		349
TYPHOON OF STEEL		349
WARGAME CONSTR SET		269
WAR OF THE LANCE		299

STORM	KASS	DISK
ST DRAGON	159	199
SWIV	159	199

SUBLOGIC		DISK
FLIGHT SIMULATOR II		499
NIGHTMISSION PINBALL		199
STEALTH MISSION		299

SYSTEM 3	KASS	DISK
LAST NINJA I	59	
LAST NINJA III	179	229
NINJA REMIX *	149	
TUSKER	149	
VENDETTA	149	
*=Uppdaterad version av Last Ninja II		

TELARIUM		DISK
AMAZON		199
DRAGON WORLD		199

TENGEN	KASS	DISK
BADLANDS (CART)	299	299
STUN RUNNER	149	199

THALAMUS	KASS	DISK
CREATURES	149	199
HEAT SEEKER	149	199
SUMMER CAMP	149	199

TITUS	KASS	DISK
DICK TRACY	159	199
FIRE & FORGET II	159	

UBI SOFT	KASS	DISK
BAT		249
IRON LORD		199
NO		199
SKATE WARS	149	

US GOLD	KASS	DISK
CHIPS CHALLENGE	159	229
E-MOTION	159	199
ESWAT	159	229
HEAVY METAL	149	
ITALY 1990	149	199
LINE OF FIRE	159	229
MEAN STREETS		229
SUPER MONACO GP	159	229

VIRGIN	KASS	DISK
CLUEDO	149	199
DIPLOMACY	149	199
GOLDEN AXE	159	199
JUDGE DREDD	149	199
MONTY PYTHON	149	199
RISK	179	
SUPER OFF ROAD	159	199

WIZARDWARE	KASS	DISK
SUPERSTAR ICE HOCKEY *		199
*=tidigare utgiven av Databyte & Mindscape		

SPELPAKET COMMODORE 64/128

100% DYNAMITE Afterburner, Last Ninja II, Wec le Mans ochDouble Dragon I. Pris kassett 199 diskett 229

ACCOLADE IN ACTION 4th & inches, Fast Break, Blue Angels och Grand Prix Circuit. Pris diskett 249

BIG BOX Ghostbusters I, Enduro Racer, Hacker I, Big Trouble In Little China,Spindizzy, Rampage, Corporation, Explorer, Champ Baseball, Dandy, Mermaid Madness, Star Raiders II, Ace 2088, Park Patrol, Champ Basketball, Prodigy, ISS, Super Sprint, Wonderboy, Knightmare, High Frontier, Champ Football, Galactic Games, Firetrap, Super Hang-On, Real Ghostbusters, Guadal Canal, Aliens, Karnov och Gee Bee Air Rally. Pris kassett 229, diskett 249.

CHALLENGERS Kick Off I, Stunt Car Racer, Fighter Bomber, Super Ski och Pro Tennis Tour I. Pris kassett 199, diskett 249

CHARTBUSTERS Agent x2, Ghostbusters I, FA cup Football, Kane I, LA Swat, Ninja Master, Rasputin, Ollie & Lissa,Zolyx, Ricochet, Exploding Fist, Dan Dare I, Formula 1 Simulator, Brian Jacks Superstar Challenge, Tau Ceti, I-ball I, ParkPatrol, Thrust I, Harvey HeadBanger och War Cars. pris kassett 149

COIN OP HITS II Ghouls & Ghosts, Vigilante, Dynasty Wars, Ninja Spirit och Hammerfist. Pris kassett 229 diskett 249

FISTS OF FURY Double Dragon II, Shinobi, Ninja Warriors och Dynamite Dux. Pris kassett 199, diskett 249.

FLIGHT ACE Heathrow Air Traffic Control, Ace I, Tomahawk,Spitfire 40, Strike Force Harrier och AdvancedTactical Fighter. Pris kassett 199

FRANK BRUNOS BIG BOX Commando, Scooby Doo, 1942, Airwolf 1, Batty, Ghost & Goblins, Saboteur 1, Battleships, Frank Brunos Boxing och Bomb Jack 1. Pris kassett 179

FULL BLAST P47, Ferrari F1, Rick Dangerous I, Grand Prix 500 och Carrier Command. Pris kassett 199, diskett 249.

GAMES CRAZY Super Sports, Galactic Games, California Games och Alternative World Games. Pris kassett 179

GIANTS Rolling Thunder, Gauntlet II, 720, Out Run och California Games. Pris kassett 179

GO CRAZY Bedlam, Side Arms, Desolator, Bad Cat, Jinks och Shackled. Pris kassett 149

HOLLYWOOD COLLECTION Robocop I, Ghostbusters II, Indiana Jones L.C. och Batman The

SUPERBILLIGT: 59 KR/ST FÖR C64 KASSETTER

AFTERBURNER, ARKANOID II, BATMAN CAPED CRUSADER, BLAZING THUNDER, BEYOND ICE PALACE, CAVEMANIA, CHAMPIONSHIP BASKETBALL, CIRCUS GAMES, C J ELEPHANT ANTICS, COMBAT SCHOOL, CONTINENTAL CIRCUS, DOUBLE DRAGON I, DRAGONS LAIR I, DRAGONS LAIR II, DRILLER, EMPIRE STRIKES BACK, ENERGY WARRIOR, FALLEN ANGEL, FIGHTER PILOT, FIRST STRIKE, FRANK BRUNOS BOXING, GALDREGONS DOMAIN, GEMINI WINGS, GILBERT, GREAT GURIANOS, GRYZOR, GUARDIAN ANGEL, HAWKSTORM, HUXLEY PIG, ICE HOCKEY, IKARI WARRIORS, INDIANA JONES & T.O.D., JAWS, KAMIKAZE, KENNY DALGLISH SOCCER MANAGER, KICK BOXING VIGILANTE, KWIKSNAX, LITTLE COMPUTER PEOPLE, MAGICLAND DIZZY, MAX HEADROOM, MERCENARY, OPERATION WOLF, OVERLANDER, PAPERBOY, PASSING SHOT, PLATOON, PRESIDENT, PRO BOXING SIM, QUICKDRAW MCDRAW, RAMBO III, RASTAN, REAL GHOSTBUSTERS, RETURN OF THE JEDI, ROCK STAR ATE MY HAMSTER, RUGBY LEAGUE, RUN THE GAUNTLET, SALAMANDER, SILKWORM, SKATIN USA, SLAP FIGHT, SPITTING IMAGE, STAR SOLDIER, STAR WARS, STRIP POKER II, SUMMER OLYMPIAD, TETRIS, TOMAHAWK, TOP GUN, TRACKSUIT MANAGER, ULTIMATE COMBAT, VECTORBALL, WEC LE MANS, WINTER OLYMPIAD, YES PRIME MINISTER OCH YOGI & GREED MONSTER.

PRIS: ENDAST 59 KR PER STYCK

C.B.I. Computer Boss International
Box 503 631 06 Eskilstuna

ORDERTELEFON: 016-13 10 20

COMMODORE 64 / 128 ☆ MACINTOSH ☆ AMIGA ☆ ATARI ST

Movie. Pris kassett 199, diskett 249.

HOUSE MIX Dark Fusion, Techno Cop, Skate Crazy, Night Raider, Motor Massacre och Artura. Pris kassett 179

PLATINUM Black Tiger, Forgotten Worlds, Strider och Ghouls & Ghosts. Pris kassett 229, diskett 249.

POWER UP Rainbow Oslands, Turrican I, Altered Beast, X-Out och Chase HQ I. Pris kassett 229, diskett 249.

PREMIER COLLECTION Last Ninja I & II, Flimbos Quest, Int Karate, Dominator och Myth. Pris kassett 229, diskett 249.

SEGA MASTERMIX Super Wonderboy, Crackdown, Thunderblade, Dynamite Dux och Turbo Out Run. Pris kassett 229, diskett 249.

SOCCER MANIA Football Manager II, Football Manager II World Cup, Gazzas Super Soccer och Microprose Soccer. Pris kassett 199, diskett 229.

SPORTS VOL 1 Indoor Sports, Superstar Soccer, Clubhouse Sports och Superstar Ice Hockey. Pris diskett 349.

TEN GREAT GAMES Avenger, Future Knight, Bounder, Trailblazer, Footballer of the Year I, Krakout, Highway Encounter, Monty on the Run, West Bank och Jack the Nipper I. Pris Kassett 149

TEN PACK Hate, Skate Crazy, Dark Fusion, Super Scramble, Road Runner, Side Arms, Street Fighter, Footballer of the Year II, Butcher Hill och Gary Linekers Hot Shot. Pris kassett 199 diskett 249

TOLKIEN TRILOGY Hobbit, Lord of the Rings och Shadows of Mordor. Pris kassett 179

WHEELS OF FIRE Turbo Out Run, Chase HQ, Hard Drivin och Powerdrift. Pris kassett 199 diskett 299

WINNERS Thundeblade, Led Storm, Indiana Jones Temple of Doom, Blasteroids och Impossible Mission II. Pris kasset 199

WORLD OF FLIGHT Flight Simulator II, Jet, Japan Scenery Disk, Scenery Disk 7 och 11. Pris diskett 699

NYTTOPROGRAM COMMODORE 64/128

	KASS	DISK
ASSEMBLER MONITOR 64		399
BUDGET	179	199
FIRMABOKFÖRING 64		795
FIRMABOKFÖRING 128		795
GRAPHIC ADV. CREATOR		299
HEMBOKFÖRING I	279	299
HEMBOKFÖRING II		399
OXFORD BASIC		199
PLANERINGSKALENDER	179	199
PROGRAMMERS TOOLBOX		229
TEXTREGISTER 64 (ORDBEH.)	279	299
TEXTREGISTER 128 *		349

* = kräver monitor

SPEL TILL MAC

	PRIS
AUTODUEL	399
BALANCE OF THE PLANET	499
BASEBALL II	549
BLOCKOUT	399
BRIDGE 6.0	399
CHESS MASTER 2100	499
CURSE OF AZURE BONDS	549
FALCON V.2.2	549
GLOBAL DILEMMA	499
GOLD OF THE AMERICAS	449
GRIBBAGE GIN KING	399
HOYLES BOOK OF GAMES	349
ISHIDO	499
JACK NICKLAUS GOLF	549
LIFE & DEATH	499
MIGHT & MAGIC	599
OIDS	449
OGRE	299
OMEGA	499
PLAYMAKER FOOTBALL	499
SPACE ROGUE	499
STRATEGO	499
TEST DRIVE II	499

SPEL TILL AMIGA & ATARI ST

Alla Atari ST spel KRÄVER DUBBELSIDIG DRIVE. Endast äldre ATARI ST-datorer har enkelsidiga drivar. Alla ST/E-modeller har dubbelsidig drive

ACCOLADE

	AMI	AST
BAR GAMES	299	
ELVIRA (1MB)	369	369
ISHIDO	299	
JACK NICKL. COURSE V.4 **	179	
JACK NICKL. UNLTD (1 MB)	369	
STAR CONTROL (1mb	299	
TEST DRIVE II	349	299
TEST DR II CALIFORNIA*	179	179
TEST DR II EUROPEAN (1MB) *	179	179
TEST DR II MUSCLECARS *	179	179
TEST DR II SUPERCARS *	179	179
THE CYCLES	299	
THIRD COURIER	299	299

*=Kräver Test drive II
**=Kräver Jack Nicklaus Golf

ACTIONWARE

	AMI	AST
CAPONE	369	
CREATURE	299	
POW	369	
SIDESHOW	299	

AEGIS

	AMI	AST
PORTS OF CALL	299	

ANCO

	AMI	AST
DEATH TRAP	299	299
FINAL WHISTLE *	199	199
KICK OFF II	249	249
KICK OFF II 1 MEG	299	
PLAYER MANAGER	249	249

*=Kräver KICK OFF II

ARTWORX

	AMI	AST
BRIDGE 6.0	369	
CENTREFOLD SQUARES	249	
DELUXE STRIP POKER	249	249

AUDIOGENIC

	AMI	AST
EMLYN HUGHES INT SOCC.	299	299
EXTERMINATOR	299	299
LOOPZ	299	299

BETHESDA

	AMI	AST
GRID IRON	299	
HOCKEY LEAGUE SIM	299	
WAYNE GRETZKY HOCKEY	369	369

BRODERBUND

	AMI	AST
PRINCE OF PERSIA	299	299
WINGS OF FURY	299	

CAPCOM

	AMI	AST
STRIDER II	299	299
UN SQUADRON	299	299

CCS

	AMI	AST
ANCIENT BATTLES	299	299

CINEMAWARE

	AMI	AST
ANT HEADS DATADISK *	199	
IT CAME FROM DESERT **	349	
SINBAD THRONE FALCON	369	349
THREE STOOGES	369	
WINGS 512K	349	
WINGS (1MB)	349	

*= Kräver It Came From The Desert
** = Amiga ver kräver 1MB

COMMAND SIMUL.

	AMI	AST
BLITZKRIEG	499	
BLITZKRIEG 1 MB	499	
WHITE DEATH 1 MB	499	

CORE DESIGN

	AMI	AST
CAR-VUP	299	299
CORPORATION	299	299
CORPORATION MISSION*	199	199
TORVAK THE WARRIOR	299	299

* kräver corporation

DATA EAST

	AMI	AST
MONDAY NIGHT FOOTBALL *	499	

* kräver 1 MB

D & H GAMES

	AMI	AST
FOOTBALL DIRECTOR II	269	
SOCCER MANAGER MULTI PL.	299	299

DELPHINE

	AMI	AST
FUTURE WARS	299	299
OPERATION STEALTH	299	299

DIGITAL

	AMI	AST
ATF II	299	299
F16 COMBAT PILOT	299	299

DIGITAL MAGIC

	AMI	AST
ESCAPE FROM COLDITZ	369	

DINAMIC

	AMI	AST
NARCO POLICE	299	299

DOMARK

	AMI	AST
MIG 29 FULCRUM	399	399
NAM	369	369
SPY WHO LOVED ME	249	249

DYNAMIX

	AMI	AST
A10 TANK KILLER 1MB	399	

ELECTRONIC ARTS

	AMI	AST
688 ATTACK SUB	299	
BUDOKAN	299	
CHUCK YEAGERS AFT		299
FERRARI FORMULA ONE	149	149
FLOOD	299	299
HOUND OF SHADOW (EJ STE)	149	149
IMMORTAL 1MB	299	299
IMPERIUM	299	299
INDIANAPOLIS 500	299	
INTERCEPTOR	149	
KEEF THE THIEF	149	
MAGIC FLY	299	299
OPERATION COMBAT	299	
POPULOUS	299	299
POPULOUS PROM LANDS*	149	149
POWER DROME	149	149
POWER MONGER	349	349
PROJECTYLE	299	299
SKI OR DIE	299	
SWORDS OF TWILIGHT	149	
ZANY GOLF	149	149

*=kräver Populous

ELECTRONIC ZOO

	AMI	AST
TREASURE TRAP	299	
XIPHOS	299	299

ELITE

	AMI	AST
GREMLINS 2	299	249
MIGHTY BOMB JACK	299	249
TOURNAMENT GOLF	299	299
WORLD CHAMP SOCCER	299	299

EMPIRE

	AMI	AST
AMAZING SPIDERMAN	299	249
GAZZA II	299	299
TEAM YANKEE	369	369

FAIR BROTHER

	AMI	AST
COURTROOM	399	

FIREBIRD

	AMI	AST
3D POOL	249	
ELITE	299	299
FIRE & BRIMSTONE	299	299

FTL

	AMI	AST
CHAOS STRIKES BACK ***	299	299
CHAOS EDITOR **		199
DUNGEON MASTER***	349	299
D.M. EDITOR*	149	149

*=Kräver Dungeon Master
**= Kräver Chaos Strikes Back
***=Amiga ver kräver 1 mb

GOLIATH

	AMI	AST
SUBBUTEO	249	249
WORLD CHAMP BOXING MAN	269	

GREMLIN

	AMI	AST
BSS JANE SEYMOUR	299	299
COMBO RACER	299	299
LOTUS ESPRIT TURBO	299	299
TEAM SUZUKI	299	299
TOYOTA CELICA GT RALLY	299	299

IMAGE WORKS

	AMI	AST
BACK TO THE FUTURE III	299	299
CADAVER	299	299
OMNICRON CONSPIRACY	299	299
SPEEDBALL II	299	299
TEENAGE MUTANT HERO*	299	299

*samma spel som Teenage Mutant Ninja från Ultra

IMPRESSIONS

	AMI	AST
BLITZKRIEG MAY 1940	299	299
FEUDAL LORDS	299	299
FINAL CONFLICT	299	299
MERCHANT COLONY	299	299
STRIKER	299	299

IMPULZE

	AMI	AST
CHAMPIONSHIP RUN	299	299
EDD THE DUCK	299	299
INT ICE HOCKEY	299	299

INFOGRAMES

	AMI	AST
EAGLES RIDERS	299	299
FOOTBALL SIM	299	299
LIGHT CORRIDOR	299	299
MURDER IN SPACE	299	299
MYSTICAL	299	299

INNERPRISE

	AMI	AST
LOST DUTCHMANS MINE 1 MB	369	
SWORD OF SODAN	299	
THE PLAGUE	299	

INTERNECINE

	AMI	AST
ACTION STATIONS (1MB)	369	

INTERPLAY

	AMI	AST
BARDS TALE II	149	
DRAGON WARS	299	
NEUROMANCER (1MB)	299	

INTERSTEL

	AMI	AST
DRAGON FORCE (1MB)	399	
REEL FISHIN	399	

KOEI

	AMI	AST
GENGHIS KHAN (1MB)	399	
ROMANCE 3 KINGDOOMS *	599	

*= Kräver 1 MB

KONAMI

	AMI	AST
BLADES OF STEEL	399	
DOUBLE DRIBBLE	369	

KRISALIS

	AMI	AST
BOTICS	249	249
MAD PROF MARIARTI	249	249
MANCHESTER UTD	299	249
REVELATION	249	249
ROGUE TROOPER	299	299

LUCASFILM

	AMI	AST
BATTLEHAWKS 1942		299
INDIANA JONES L.C. ADV	299	299
LOOM	349	349
MANIAC MANSION	299	299
NIGHTSHIFT	299	299
THEIR FINEST HOUR	349	349
ZAK MC KRACKEN	299	299

MAXIS

	AMI	AST
SIM CITY	369	369
SIM CITY (1MB)	399	
SIM CITY ARCHITECT I *	199	
SIM CITY ARCHITECT II *	199	
SIM CITY TERRAIN *	199	

*=Kräver SIM CITY

MICROLEAGUE SPORTS

	AMI	AST
MICROLEAGUE WRESTLING	369	

MICROPROSE

	AMI	AST
AIRBORNE RANGER	299	299
F19 STEALTH FIGHTER	369	369
GUNSHIP	349	299
M1 TANK PLATOON	369	369
PIRATES	299	299
RED STORM RISING	299	299
SILENT SERVICE	299	299

MICROSEARCH

	AMI	AST
PRO FOOTBALL SIM V3.0 (1MB)	399	

MICROSTYLE

	AMI	AST
INT SOCCER CHALL	299	299
ORIENTAL GAMES	299	299
RICK DANGEROUS II	299	299
RVF HONDA	299	299
SIMULCRA	299	299

MILLENIUM

	AMI	AST
HORROR ZOMBIES	299	299
JAMES POND	299	299
MANIX	299	299
RESOLUTION 101	299	
WARLOCK THE AVENGER	299	299

MINDSCAPE

	AMI	AST
AMERICAN ICE HOCKEY**		299
CAPTIVE	299	299
CHESSMASTER 2100 (1MB)	399	
DAYS OF THUNDER	299	299
DEJA VU I	299	
DEJA VU II	299	
GIN & CRIBBAGE	399	
HARLEY DAVIDSON	369	369
ULTIMATE RIDE	299	299

*=ST versionen kräver 1 mb
**=Superstar Ice Hockey

NEW WORLD COMPUTING

	AMI	AST
MIGHT & MAGIC II	399	
NUCLEAR WAR	299	

SPEL TILL ATARI 130XE/800XL

PRIS: 99 KR PER STYCK (KASSETTER)

ACE OF ACES, ADVANCED PINBALL, ARKANOID, ASTRO DRUID, BLINKYS SCARY SCHOOL, COSMIC PIRATE, DEATH RACE, DOMAIN OF THE UNDEAD, DREADNAUGHT, ESCAPE FROM DOOMWORLD, EXPLODING WALL, FANTASTIC SOCCER, FIGHTER PILOT, FOOTBALL MANAGER I, FOOTBALLER OF THE YEAR, FRUIT MACHINE, GAUNTLET, GHOSTBUSTERS, GREEN BERET, JEET BOOT JACK, KENNY DALGLISH, KICK START, LAS VEGAS CASINO, LASER HAWK, LITTLE DEVIL, LIVING DAYLIGHTS, MAD JAX, NIGHTMARES, NINJA COMMAND, PRO GOLF, ROBOT KNIGHTS, ROULETTE SIMULATOR, RUFF & REDDY, SCREAMING WINGS, SIDEWINDER II, SPACE LOBSTERS, SPACE RIDER, SPACE WARS, SPEED ACE, SPEED RUN, TIMESLIP, TITAN, TOMAHAWK, TRANSMUTER, WAR-COPTER, WORLD SOCCER, YOGI'S GREAT ESCAPE,

Forts. på nästa sida

G.B.I. Computer Boss International
Box 503 631 06 Eskilstuna

ORDERTELEFON:
016-13 10 20

AMIGA & ATARI ST

NOVAGEN	AMI	AST
DAMOCLES	299	299
DAMOCLES MISSION D.2 *	149	149
*=Kräver Damocles		

OCEAN	AMI	AST
F29 RETALIATOR	299	
BATTLE COMMAND	299	299
LOST PATROL	299	299
MIDNIGHT RESISTANCE	299	299
NARC	299	299
NIGHTBREED (ACTION)	299	299
NIGHTBREED (INT.ACT)	299	299
PANG	299	299
PLOTTING	299	299
PUZZNIC	299	299
ROBOCOP II	299	299
SECRET AGENT	299	299
SHADOW WARRIORS	299	249
TOTAL RECALL	299	299

OMNITREND	AMI	AST
BREACH I	249	249
BREACH II 1 MB	399	
UNIVERSE III	299	299

ORIGIN	AMI	AST
OMEGA	369	369
SPACE ROGUE	399	
ULTIMA V	369	
WIND WALKER	369	369

PALACE	AMI	AST
VOODOO NIGHTMARE	299	299

PANTHER GAMES	AMI	AST
ALIEN DRUG LORDS (1MB)	499	
FIREBRIGADE*	399	399
* = Amiga ver kräver 1 Mb		

PARSEC	AMI	AST
OPERATION SPRUANCE	399	

PSS	AMI	AST
BATTLE MASTER	369	349
WOLFPACK 1MB	369	

PSYGNOSIS	AMI	AST
ANARCHY	249	
AWESOME	399	
CARTHAGE	299	
CHRONO QUEST II	369	369
INFESTATION	299	299
KILLING GAME SHOW	299	299
LEMMINGS	299	
MATRIX MARAUDERS	249	249
NITRO	299	299
OBITUS	399	
SHADOW OF THE BEAST I		299
SHADOW OF THE BEAST II	399	
SPELLBOUND	249	249

RAINBIRD	AMI	AST
BETRAYAL	369	369
MIDWINTER	369	369
TOWER OF BABEL	299	299
UMS I	299	
UMS II (1MB)	369	369

RAINBOW ARTS	AMI	AST
APPRENTICE	249	
BLOCK OUT	249	
LEGEND OF FAERGHAIL	349	349
MASTERBLAZER	299	
MUDS	299	
OIL IMPERIUM	299	
TURRICAN II	299	299
Z-OUT	249	

READYSOFT	AMI	AST
DRAGONS LAIR II:TIME WARP	499	499
SPACE ACE	499	499
WRATH OF THE DEMON	369	369

RENEGADE	AMI	AST
GODS	299	299

SIERRA	AMI	AST
CODENAME ICEMAN *	399	399
COLONELS BEQUEST **	399	399
CONQUEST OF CAMELOT **	399	399
GOLD RUSH	349	349
HEROS QUEST	399	399
KINGS QUEST I	399	399
KINGS QUEST II	399	399
KINGS QUEST III	399	399
KINGS QUEST IV *	399	399
LEISURE SUIT LARRY I	299	299
LEISURE SUIT LARRY II*	399	399
LEISURE SUIT LARRY III*	399	399
MANHUNTER S.F. *	399	399
POLICE QUEST I	399	399
POLICE QUEST II *	399	399
SPACE QUEST I	399	
SPACE QUEST II *	399	
SPACE QUEST III *	399	399
THEXDER	299	

* = Amiga ver kräver 1Mb.
** = Amiga och Atari ST/E ver kräver 1 mb

SIMULATIONS CANADA	AMI	AST
BATTLE OF THE ATLANTIC		499
BATTLE TANK	499	499
FALL GELB		499
FIFTH ESKADRA		499
FLEET MED	499	499
GOLAN FRONT		499
GRAND FLEET		499
GREY SEAS, GREY SKIES		499
IN HARMS WAY	499	499
KRIEGSMARINE	499	499
KURSK CAMPAIGN	499	499
LONG LANCE	499	499
MAIN BATTLE TANK C.G.	499	
MAIN BATTLE TANK N.G.	499	499
MALTA STORM	499	499
MOSCOW CAMPAIGN	499	499
NORTHERN FLEET		499
OPERATION OVERLORD	499	499
ROMMEL AT EL ALAMEIN	499	
ROMMEL AT GAZALA	499	
SEVENTH FLEET		499
STALINGRAD CAMPAIGN		499
TO THE RHINE	499	499

SPECTRUM HOLOBYTE	AMI	AST
F16 FALCON	349	349
FACES: TETRIS III	299	
WELLTRIS	299	299

SSG	AMI	AST
GOLD OF THE AMERICAS	299	
REACH FOR THE STARS	299	
WARLORDS	299	

SSI	AMI	AST
BUCK ROGERS (1MB)	369	
CHAMPIONS OF KRYNN (1MB)	369	
CURSE OF AZURE BONDS 1 MB	369	369
DRAGON STRIKE	369	
EYE OF THE BEHOLDER (1MB)	369	
HILLS FAR	299	299
OVERRUN 1MB	369	
POOL OF RADIANCE 1MB	369	
PRESIDENT ELECT		199
QUESTRON II		349
REBEL CHARGE	369	
RED LIGHTNING	369	369
SECOND FRONT 1MB	369	
STAR COMMAND	369	369
STELLAR CRUSADE	399	449
STORM ACROSS EUROPE	369	
SWORD OF ARAGON	369	
TYPHOON OF STEEL (1MB)	369	
WARGAME CONSTR SET	369	

STORM	AMI	AST
ST DRAGON	299	299
SWIV	299	299

SUBLOGIC	AMI	AST
FLIGHT SIMULATOR II	499	499

SYSTEM 3	AMI	AST
FLIMBOS QUEST	299	299
LAST NINJA II	149	
NINJA REMIX *	299	299
*=Uppdaterad ver av LAST NINJA II		

TAITO	AMI	AST
BUBBLE BOBBLE	249	

TENGEN	AMI	AST
BADLANDS	299	299
HARD DRIVIN II	299	299
STUN RUNNER	299	299

THALAMUS	AMI	AST
VENOM WING	249	

THALION	AMI	AST
DRAGON FLIGHT	349	349
ENCHANTED LAND		299
PREHISTORIC TALE	299	299
TOWER FRA	299	299
WINGS OF DEATH	299	299

THREE SIXTY	AMI	AST
BLUE MAX	369	
DAS BOOT (1MB)	369	
HARPOON (1MB)	369	
HARPOON BATTLE SET II *	249	
HARPOON BATTLE SET III *	249	
* = Kräver Harpoon		

TITUS	AMI	AST
BATTLESTORM	299	299
DICK TRACY	299	299
DUCK TALES	299	
FIRE & FORGET II	299	299

UBISOFT	AMI	AST
BAT	369	399
FINAL COMMAND	299	299
JUPITERS MASTERDRIVE	299	299
MORTVILLE MANOR	249	249
NIGHT HUNTER	299	249
PICK & PILE	299	299
PRO TENNIS TOUR II	299	
RANX	299	299

Superbilligt: AMIGA & ATARI ST: 149 kr/st

AFTERBURNER, ARKANOID II (REVENGE OF DOH), AXELS MAGIC HAMMER, BARBARIAN II, BATMAN CAPED CRUSADER (BJ STE), BLASTEROIDS, BLAZING THUNDER, CIRCUS GAMES, C J ELEPHANT ANTICS, CLASSIC 4, COLORADO, CONTINENTAL CIRCUS, COSMIC PIRATES, CRAZY CARS, DEFENDERS OF THE EARTH, DRILLER, FALLEN ANGEL, FANTASY WORLD DIZZY, FAST FOOD, FC MANAGER, FORGOTTEN WORLDS, GALDRAGONS DOMAIN, GARY LINEKERS HOT SHOTS, GAUNTLET II, GEMINI WINGS, HOLLYWOOD POKER PRO (END AMIGA), HOSTAGES, JAWS, JOAN OF ARC, JUNGLE JIM, KAMIKAZE, KENNY DALGLISH MANAGER, LITTLE PUFF, LOCOMOTION, MAYDAY SQUAD, MERCENARY COMPENDIUM, MOON WALKER, ORBIT 2000, OUT RUN, RINGSIDE, ROAD BLASTERS, ROTOR, R.TYPE, SDI, SNOWBALL IN HELL, SPELLFIRE THE SORCERER, SUPER SCRAMBLE, SUPER GRAND PRIX, SUPER GRID RUNNER, SUPER HANG-ON, SWORD OF THE ROSE, TEE OFF, THUNDERBLADE, TREBLE CHAMPIONS, WACKY DARTS, WINTER OLYMPIAD, WIZBALL, WORLD CLASS LEADERBOARD, YOGI & GREED MONSTER OCH XENON I

RODY & MASTICO	249	249
TOM & THE GHOST	299	299
UNREAL	369	

ULTRA	AMI	AST
TEENAGE MUTANT NINJA *	299	
*= Samma spel som Teenage Mutant Hero från Imageworks		

US GOLD	AMI	AST
ADV DESTROYER SIM	299	299
CHIPS CHALLENGE	299	299
CRIMEWAVE	299	299
ESWAT	299	299
GOLD OF THE AZTECS	299	249
ITALY 1990	249	249
LINE OF FIRE	299	299
MEAN STREETS	299	299
MURDER	299	249
OPERATION HARRIER	299	299
PANZA KICK BOXING	299	299
SNOW STRIKE	299	249
SUPER MONACO GP	299	299
VAXINE	299	299

VIRGIN	AMI	AST
GOLDEN AXE	299	299
JUDGE DREDD	249	249
MAGIC JOHNSON BASKET *	249	
MONTY PYTHON	249	249
NEW YORK WARRIORS	249	
RISK	299	
SUPER OFF ROAD	299	299
SUPREMACY	369	369

* = Tidigare utgiven som OMNIPLAY BASKETBALL.

SPELPAKET AMIGA & ATARI ST

Alla Atari ST spel KRÄVER DUBBELSIDIG DRIVE. Endast äldre ATARI ST-datorer har enkelsidiga drivar. Alla STE-modeller har dubbelsidig drive

BIG BOX TEENAGE QUEEN, CAPTAIN BLOOD, SAFARI GUNS, BUBBLE+, TINTIN ON THE MOON, PURPLE SATURN DAY, JUMPING JACKSON, KRYPTON EGG, STIR CRAZY BOBO OCH HOSTAGES. PRIS 369.

CHALLENGERS KICK OFF I, SUPER SKI, FIGHTER BOMBER, STUNT CAR RACER OCH PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS). PRIS 369

COIN-OP HITS II GHOULS & GHOSTS, DYNASTI WARS, VIGILANTE, NINJA SPIRIT OCH HAMMERFIST. PRIS 369.

FINALE PAPERBOY, GHOST & GOBLINS, OVERLANDER OCH SPACE HARRIER I. PRIS 299 (AMIGA VER KRÄVER 1 MB)

FISTS OF FURY DYNAMITE DUX, SHINOBI, NINJA WARRIORS OCH DOUBLE DRAGON II. PRIS 299

FLIGHT COMMAND STRIKE FORCE HARRIER, SKY CHASE, ELIMINATOR, LANCASTER OCH SKY FOX II. PRIS 369

FULL BLAST CARRIER COMMAND, FERRARI F1, P47, HIGHWAY PATROL II, RICK DANGEROUS I OCH CHICAGO 90. PRIS 369

HIGH ENERGY NORTH & SOUTH, TINTIN ON THE MOON, FIRE & FORGET I, TEENAGE QUEEN OCH HOSTAGES. PRIS 299

HIT MACHINE SUPER CARS, SKIDZ, SWITCHBLADE OCH AXELS MAGIC HAMMER. PRIS 299

HOLLYWOOD COLLECTION ROBOCOP I, GHOSTBUSTERS II, INDIANA JONES L.C. (ACTION) OCH BATMAN THE MOVIE. PRIS 369

MIND GAMES WATERLOO, CONFLICT EUROPE OCH AUSTERLITZ. PRIS 299

PLATINUM BLACK TIGER, STRIDER, FORGOTTEN WORLDS OCH GHOULS & GHOSTS. PRIS 299

POWER PACK BLOOD WYCH, LOMBARD RAC RALLY, XENON II OCH TV SPORTS FOOTBALL. PRIS 299

POWER UP RAINBOW ISLANDS, ALTERED BEAST, X-OUT, TURRICAN I OCH CHASE HQ I. PRIS 369.

SEGA MASTER MIX SUPER WONDERBOY, CRACKDOWN, THUNDERBLADE, DYNAMITE DUX OCH TURBO OUT RUN. PRIS 299

SOCCER MANIA FOOTBALL MANAGER II, FOOTBALL MANAGER II WORLD CUP, GAZZAS SUPER SOCCER OCH MICROPROSE SOCCER. PRIS 299

SPORTING WINNERS BRIAN CLOUGHS FOOTBALL FORTUNES, STEVE DAVIS WORLD SNOOKER OCH DAILY DOUBLE HORSE RACING. PRIS 249.

THALION FIRST YEAR CHAMBERS OF SHAOLIN, SEVEN GATES OF JAMBALA, WARP OCH LEAVING TERAMIS. PRIS 299.

WHEELS OF FIRE TURBO OUT RUN, CHASE HQ, HARD DRIVIN OCH POWER DRIFT. PRIS 369

NYTTOPROGRAM AMIGA & ATARI ST

	AMI	AST
AMOS	599	
DELUXE PAINT		699
MASTER SOUND II		499
PHOTON PAINT 1.0	199	
SOUND EXPRESS	799	
STOS		399
STOS COMPILER *		249
STOS MAESTRO *		299
STOS MAESTRO PLUS *		999
STOS SPRITES 600 *		199
T.C.B. TRACKER		799
* = Kräver STOS		

SPEL TILL SEGA

	PRIS
ACTION FIGHTER	199
AERIAL ASSAULT	369
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	369
ASSAULT CITY	369
BASKETBALL NIGHTMARE	369
BATTLE OUTRUN	369
CALIFORNIA GAMES	369
CHASE HQ	369
COLUMNS	349
CYBER SHINOBI	369
DEAD ANGLE	369
DICK TRACY	369
DOUBLE HAWK	369
DYNAMITE DUX	369
ENDURO RACER	149
E-SWAT	369
FIRE & FORGET II	369
GAIN GROUND	369
GAUNTLET	369
GHOSTBUSTERS	369
GOLDEN AXE	369
GOLFAMANIA	399
IMPOSSIBLE MISSION	369
INDIANA JONES L.C.	369
ITALY 90	299
JUNGLE FIGHTER	369
MICKEY MOUSE	369
MOON WALKER	369
OPERATION WOLF	369
PAPERBOY	369
PARLOUR GAMES	249
PSYCHO FOX	369
RC GRAND PRIX	369
SECRET COMMAND	199
SHINOBI	369
SLAPSHOT	369
SPELLCASTER	369
SUBMARINE ATTACK	369
SUPER MONACO GP	369
SUPER TENNIS	149
TENNIC ACE	369
THE NINJA	149
ULTIMA IV	479
VIGILANTE	369
WONDERBOY III	369
WORLD GAMES	349
WORLD SOCCER	349
YS	419

CBI Computer Boss International
Box 503 631 06 Eskilstuna

ORDERTELEFON:
016-13 10 20

* SEGA * PC * JOYSTICKS * BÖCKER *

SPEL TILL SEGA MEGADRIVE

AFTERBURNER II	429
ALTERED BEAST	429
ARNOLD PALMER GOLF	429
BATTLE SQUADRON	479
BUDOKAN	479
CYBERBALL	429
D.J. BOY	429
DYNAMITE DUKE	429
ESWAT	429
GHOULS & GHOSTS	499
ITALY 90	369
JOHN MADDEN FOOTBALL	479
LAST BATTLE	429
POPULOUS	479
SUPER HANG ON	429
SUPER MONACO GP	429
SUPERREAL BASKETBALL	429
SUPER THUNDERBLADE	429
SWORD OF SODAN	479
TECHNO COP	479
ZANY GOLF	479

JOYSTICKS

	PRIS
BATHANDLE	279
BOSS	179
QUICKSHOT III TURBO	179
SLICK STICK	99
TAC-2	179

BÖCKER

	PRIS
40 GRT FLIGHT SIM ADV.	149
688 ATTACK SUB CLUE BOOK	149
ADVANCED AMIGA BASIC	249
AMIGA ADV SYSTEM PRG GUIDE	399
AMIGA 3D GRAPHICS	249
AMIGA BASIC INSIDE & OUT	299
AMIGA C FOR BEGINNERS	249
AMIGA C FOR ADV PROGR.	349
AMIGA DESKTOP VIDEOWORKBOOK	369
AMIGA DISKDRIVES I & O	349
AMIGA DESKTOP VIDEO GUIDE	249
AMIGA DOS INSIDE & OUT	249
AMIGA DOS II COMPANION	299
AMIGA GRAPHICS I & O	399
AMIGA INCLUDES & AUTODOCS	429
AMIGA LIB & DEVS	429
AMIGA MACHINE LANGUAGE	249
AMIGA MAKING MUSIC	399
AMIGA MORE TRICKS & TIPS	249
AMIGA PRINTERS I & O	369
AMIGA PROGRAMMERS GUIDE	249
AMIGA SYSTEM PRG GUIDE	399
BARDS TALE I CLUE BOOK	139
BARDS TALE II CLUE BOOK	139
BARDS TALE III CLUE BOOK	139
BECOMING AN AMIGA ARTIST	249
BEST OF TRICKS & TIPS	299
BUCK ROGERS CLUE BOOK	139
C64 ADVENTURES	149
C64 CASSETTE BOOK	149
C64 GRAPHICS BOOK	149
C64 IDEA BOOK	149
C64 PEEKS & POKES	119
CHAMPION OF KRYNN CLUE BOOK	139
CHAOS STRIKES BACK CLUE BOOK	139
CODENAME ICEMAN HINT BOOK	99
COLONELS BEQUEST HINTBOOK	99
CONQUEST OF CAMELOT HINT	99
CURSE OF AZURE BONDS CLUE	139
DESKTOP VIDEO PRODUCTIONS	249
DRAGON WARS CLUE BOOK	139
DRAGONS OF FLAME CLUE	139
DRAKKHEN HINT BOOK	139
DUNGEON MASTER HINT BOOK	139
ELEMENTARY AMIGA BASIC	199
ELITE HELP BOOK	99
ELVIRA HINT BOOK	139
F19 STEALTH FIGHTER HANDBOOK	199
FALCON AIR COMBAT	199
FIRST BOOK OF AMIGA	249
GOLD RUSH HINT BOOK	99
GUNSHIP ACADEMY	199
HEROES OF THE LANCE CLUE BOOK	99
HEROS QUEST HINT BOOK	99
HILLS FAR CLUE BOOK	99
INDIANA JONES HINT BOOK	139
INSIDE AMIGA GRAPHICS	249
KEEF THE THIEF CLUE BOOK	139
KINGS QUEST COMPANION	199
KINGS QUEST I HINT BOOK	99
KINGS QUEST II HINT BOOK	99
KINGS QUEST III HINT BOOK	99
KINGS QUEST IV HINT BOOK	99
KINGS QUEST V HINT BOOK	99
LEISURE SUIT LARRY I HINTBOOK	99
LEISURE SUIT LARRY II HINTBOOK	99
LEISURE SUIT LARRY III HINTBOOK	99
MANHUNTER N.Y. HINT BOOK	99
MANHUNTER S.F. HINT BOOK	99
MANIAC MANSION HINT BOOK	139
MAPPING THE AMIGA	269
MARS SAGA CLUE BOOK	139
MIDI MANUAL	299
MIGHT & MAGIC I HINT BOOK	149
MIGHT & MAGIC II CLUE BOOK	149

SPEL TILL PC

	3.5	5.25
4D SPORTS BOXING	369	369
4D SPORTS DRIVIN	369	369
688 ATTACK SUB	449	449
A10 TANK KILLER		499
ADV DESTROYER SIM	299	299
ATP	499	499
BARDS TALE III		369
BATTLE OF AUSTERLITZ		449
BATTLE STORM		299
BLADES OF STEEL		249
BLITZKRIEG ARDENNES		449
BLUE MAX	449	449
BUCK ROGERS		449
CHAMPIONS OF KRYNN **		399
CODENAME ICEMAN	499	499
COLONELS BEQUEST	499	499
COLORADO		149
CONQUEST OF CAMELOT	499	499
COVERT ACTION	499	499
CRIME WAVE		299
DARK SPYRE		369
DAS BOOT	449	449
DAVID WOLF SECRET AGENT		499
DEATH KNIGHT OF KRYNN	399	399
DICK TRACY	299	299
DRAGONS LAIR II	499	499
DREAM TEAM		499
DUCK TALES		299
ELVIRA		499
EYE OF THE BEHOLDER	399	399
F15 STRIKE EAGLE II	449	449
F19 STEALTH FIGHTER		499
FINAL ORBIT		299
FIRE TEAM 2200		499
FLIGHT OF THE INTRUDER	499	499
GREMLINS II	369	369
HARD DRIVIN II	369	369
HARD NOVA		369
HARPOON	499	499
HEROS QUEST	499	499
HITCHHIKERS GUIDE		149
HOCKEY LEAGUE SIM		499
HOSTAGES		149
IMPERIUM		369
INDIANA JONES L.C. ADV		369
INTERCEPTOR		449
INT. SOCCER CHALL.	369	369
JACK NICKLAUS UNLIMITED		499
JONES IN FAST LANE	349	349
KICK OFF II	299	299
KINGS BOUNTY		399
KINGS QUEST V	499	499
KINGS QUEST V (VGA)	549	549
KNIGHTS OF THE SKY	499	499
LEATHER GODDESSES		149
LEISURE SUIT LARRY III	499	499
LIFE & DEATH II	399	399
LIGHT SPEED	499	499
LINKS	499	499
LOOM	449	449
LORD OF THE RINGS	399	399
LOST PATROL	369	369
M1 TANK PLATOON	499	499
MEAN STREETS		369
MIDWINTER	449	449
MIG 29 FULCRUM	499	499
MONTY PYTHON		299
MOONBASE		499
MOON WALKER		149
MURDER IN SPACE		369
NARCO POLICE		299
NIGHT BREED		369
NOBUNAGAS AMBITION II		549
OPERATION HARRIER	299	299
OPERATION STEALTH	369	369
OUT RUN	149	149
PANZA KICK BOXING	299	299
PGA TOUR GOLF	299	299
POLICE QUEST II	499	499
POPULOUS		349
PRINCE OF PERSIA	369	369
QUEST FOR GLORY II	499	499
RAILROAD TYCOON	449	449
RED BARON (VGA)		499
RICK DANGEROUS II	349	349
RISING OF THE DRAGON	499	499
SAVAGE EMPIRE		449
SECRET OF MONKEY ISLAND	369	369
SECRET OF SILVERBLADES		399
SILENT SERVICE II	449	449
SIM CITY	399	399
SIM CITY TERRAIN *	199	199
SIM CITY ARCHITECT I *		199
SIM CITY ARCHITECT II *		199
SIM EARTH		499
SKATE OR DIE	149	149
SORCERORS GET ALL GIRLS	399	399
SPACE QUEST III	499	499
SPACE QUEST IV (VGA)	499	499
STAR CONTROL		369
STELLAR 7	349	349
STORM ACROSS EUROPE		399
STORMOVIK		369
STRATEGO		369
STUN RUNNER	369	369
SUPER OFF ROAD		299
SUPERSTAR ICE HOCKEY	299	299
SUPREMACY	449	449
SWORD OF THE SAMURAI	369	369
TEENAGE MUTANT NINJA		369
TEST DRIVE III	369	369
TEST DRIVE 3 ROAD & CAR ***		179
THEIR FINEST HOUR	369	369
THUNDERBLADE	149	149
TUNNEL & TROLLS **		399
TURBO OUT RUN		369
TV SPORTS BASKETBALL	449	449
TV SPORTS FOOTBALL (EGA)		369
TYPHOON OF STEEL		399
ULTIMA VI		449
UMS II	499	499
VETTE	399	399
WARLORDS		299
WELLTRIS		369
WAYNE GRETZKY HOCKEY II	499	499
WHITE DEATH		449
WING COMMANDER		449
WINTER OLYMPIAD		149
WOLFPACK		449
WONDERLAND		449
WORLD CLASS LEADERBOARD	149	149
ZAK MC KRACKEN	349	349

*=Kräver Sim City
**= Kräver hårddisk
***= Kräver TEST DRIVE III

MUSIC SYSTEM 64	249
NEUROMANCER HINT BOOK	139
OFFICIAL BOOK OF F15 II	149
OFFICIAL BOOK OF JACK NICK	149
OFFICIAL BOOK OF LARRY	149
OFFICIAL BOOK OF ULTIMA	149
POLICE QUEST I HINT BOOK	99
POLICE QUEST II HINT BOOK	99
POOL OF RADIANCE CLUE BOOK	139
QUEST FOR CLUES III	269
QUEST FOR GLORY II HINT	99
SAVAGE EMPIRE HINTBOOK	149
SEARCH FOR KING CLUE BOOK	149
SECOND BOOK OF AMIGA	249
SECRET OF SILVER BLADES CLUE	139
SENTINEL WORLDS CLUE BOOK	149
SIM CITY PLANNING	249
SPACE QUEST I HINT BOOK	99
SPACE QUEST II HINT BOOK	99
SPACE QUEST III HINT BOOK	99
STARFLIGHT I CLUE BOOK	149
STARFLIGHT II CLUE BOOK	149
SWORDS OF TWILIGHT CLUE BOOK	139
TAKE OFF FLIGHT SIM IV	199
THE LARRY STORY	179
ULTIMA III HINT BOOK	139
ULTIMA IV HINT BOOK	139
ULTIMA V HINT BOOK	139
ULTIMA VI HINT BOOK	149
WASTELAND CLUE BOOK	139
ZAK MC KRACKEN HINT BOOK	139

BESTÄLLNINGSTALONG

MINSTA BESTÄLLNING = 200 KR Priserna är inkl. moms, frakt, PF-avgift och emballage. Endast 40 kr exp.avg. tillkommer. Inga andra avgifter tillkommer.Till Norge, Danmark och Finland tillkommer dessutom en extra avgift på 25 kr.

❑ Jag beställer för mer än 500 kr och får då ett extra spel utan kostnad. Värde 129:- Jag väljer ett av spelen här nedan:

- ❑ **Running Man (Atari ST)**
- ❑ **Onslaught (Atari ST)**
- ❑ **Premier Collection 3 (AtariST)**
- ❑ **Seven Gates Jambala (Atari ST)**
- ❑ **Dominator (Atari ST)**
- ❑ **Premier Collection 3 (Amiga)**
- ❑ **Sorcerors Apprentice (Amiga)**
- ❑ **Sideshow (Amiga)**
- ❑ **Tower of Babel (Amiga)**
- ❑ **Omniplay Horse Racing (Amiga)**
- ❑ **Fire Brigade (PC 3.5 & 5.25)**
- ❑ **4th & Inches (PC 5.25)**
- ❑ **Earl Weaver Baseball (PC 5.25)**
- ❑ **Cecco Collection (C64 kass))**
- ❑ **Joystick Thunder (C64 kass)**
- ❑ **Chambers of Shaolin (C64 disk)**
- ❑ **4th Dimension (C64 disk)**

ARTIKELNAMN	DATOR	KASS/DISK	PRIS

BESTÄLL PER TELEFON: 016-13 10 20
Personlig ordermottagning: Mån-Tor: 9-21, Fre: 9-17. Lör-Sön: 14-17.

NAMN _____

ADRESS _____

PNR/ORT _____

TELEFONNUMMER _____

C.B.I. Computer Boss International
Box 503 631 06 Eskilstuna

BREVHÖRNET

Varför slösa bort värdefull sidoyta? Vi kastar oss direkt in i brevfloden:

Konsoller och datorval

Tjena! Jag har ett par frågor men först skulle jag vilja påpeka något om datorer-spelkonsoller. Läser man brevhörnet, dyker det då och då upp brev från personer som antingen avskyr spelkonsoller och älskar datorer eller bara spelar spel och vågar inte tänka på att programmera på en dator. Löjligt!!! Kan de inte acceptera varandras åsikter! Själv har jag en Nintendo och en GameBoy. Jag sparade till en dator (egentligen tänkte jag köpa en från början men de kostar ju så mycket - minst 3000:-, och det tar tid att få ihop så mycket för mig.)

Jag älskar att programmera lika mycket som jag älskar att spela spel. jag började programmera redan vid 7-års åldern, då på en Spectravideo 328 (en dator som var enormt mycket före sin tid), min absoluta favorit.

Jag har, snabb som jag är, redan märkt att en ny dator skulle sitta fint. den gamla SVI:n har gått sönder, annars vore frågan om jag inte än satt vid den och programmerade, nå väl, nu över till några frågor:

1. Jag funderar på att köpa en Atari ST. Är det klokt att köpa en 520 STFM eller skall jag köpa en Amiga och tvingas spara ännu mer? Jag vill ha en lättprogrammerad dator som håller ett tag.
2. Har en Atari 520 STFM dubbelsidig drive?
3. Kan man programmera Basic på Atari ST?
4. Hur lång pressläggningstid har SHN?
5. Varför har ni aldrig med listningar till Atari?

Till slut: "Konsollidérat" är, rent ut sagt, Jättebra! Tack för att ni sänkte priset på SHN. Innehållet är bra! Fram för datortidningar med information om alla datorer. Hmmm... är inte Amigazinet lite väl tjockt?

Tack för en bra tidning, snart 14-årig grabb

Svar: ***Jeahh! Here we go again...! Engelsmännen har ett suveränt uttryck för den här typen av brev: MCIBTYC. (My Computer Is Better Than Your Computer) På svenska skulle det bli: MDÄBÄDD. I varje fall kommer kanske mitt svar att ge ny fräs åt skriverierna. MEN, hänfall icke åt denna typ av skriverier, MDABADD-spalt har vi beslutat att INTE ha i SHN.***

1. Ja jag tycker att Atari 520 STFM är ett bra val. Amiga har fördelar men som inte riktigt vägs upp. Tänker du bara spela spel är dock Amigan ett bättre val.

2 & 3: Ja.

4: I dag när denna sida skrivs visar almanackan den 6 Mars och vi har fullt snärj att hinna få hela nummer 4-91 till tryckeriet den 2 April. Det rör sig om ca fyra veckor alltså. Men under dessa fyra veckor skall all text ha satts och monterats till original, bilder skall tas och rastreras, annonser skall utformas och godkännas och mycket, mycket annat. Så den som kommer med ett manus samma dag som tidningen skall iväg till tryckeriet får tyvärr se sitt material komma in i ett senare nummer.

5: Listningar tar enormt mycket plats i förhållande till annat material. Vi har dock ett lager på lut och dessa publiceras i ett nummer där vi får t.ex. ett uppslag över.

/Red.

Peace Atari-Amiga

Tjena SHN! De få gånger jag sliter mig från min trogna STe är när ett nummer av SHN kommer. Tack för en superb tidning. Jag skriver angående brevet från "Konsollkämpen" (SHN 2-91). Det var droppen som fick det att rinna över! Han påstår att vi (användarna) som kopierar spel står bakom de höga priserna. Detta är bara ett påhitt av tillverkarna/återförsäljarna för att få ta ut hundratals kronor för ett enda spel. Jag har då aldrig hört någon som kopierat ett "konsollspel" men är de billigare för det? Icke sa Nicke. Oftast är de dyrare än vanliga datorspel. En programmerare har mellan 25-40000 i månadslön så jag förstår verkligen inte vad de har att klaga på!?. En riktig debatt vore kanske på tiden mellan tillverkare och användare? Till sist vill jag ge en ros till Attle, denne coole datakis!

Med vänliga hälsningar, MESTALIS

Svar: ***Å Attles vägnar (han lär vara på Bahamas med vår frimärkskassa) ber jag att få tacka för omdömet. I övrigt låter jag ditt brev tala för sig själv.***

/Red.

Om Månadens diskett

Hej! Jag läste något om SHN:s månads diskett för C64 i nr 1/1991. Var kan jag få tag i dessa? Kan man skicka efter tidigare nummers disketter? Behövs medlemsskap, i så fall önskar jag inbetalningskort för sådant.

Tack på förhand, Staffan Nyrén

Svar: ***De disketter du menar är för C64 och innehåller, förutom de listningar som finns med i varje nummer, även en del PD-program av utvald kvalitet. En talong för beställning finner du även i detta nummer i sektionen C64 In toto. Någon medlemsavgift tar vi inte ut men däremot en oförskämt liten kostnad för disketterna och porto.***

/Red

Vill ha fler nummer

Hej! Jag har skrivit till er många gånger, hittills utan att få komma med. Jag kommer att fortsätta tills ni tar mitt brev.

Det jag vill undra över är när ni skall komma ut med fler nummer? 10 per år är alldeles för lite.

Jag skulle också vilja veta vad som händer med alla de brev som ni inte besvarar.

Till sist: Varför skall det vara så svårt att kunna ringa till er. Vill ni inte prata med oss som läser SHN, eller???

Peter Carlsson

Svar: ***Det lönar sig att vara ihärdig och för att inte riskera att du skall behöva ödsla ännu mer porto så kommer nu ditt brev med.***

Som du kan läsa på sidan 3 så ökar vi faktiskt utgivningstakten redan i år med ytterligare ett nummer. Målet är att komma upp till 12 nr/år men vi tar ett steg i taget.

Varje dag kommer det in ett ganska stort antal brev till redaktionen. Tyvärr har vi vare sig resurser eller plats i tidningen för att kunna besvara alla. Vi försöker dock besvara frågor i mån av tid men vi tvingas att rensa i vår brevhög emellanåt. De äldsta breven överflyttas då till det "runda arkivet".

Till slut: Att svara på frågor i telefon tar för mycket tid från att göra tidningen. Därför har vi bara en begränsad telefontid.

/Red.

Henriks Hörna

Commodore släpper nya PC-datorer

Commodore har fler strängar på sin lyra än Amigan. Nu utökar de sitt sortiment av PC-datorer med flera nya modeller. Slagskeppet i PC-flottan är en Commodores första PC486. Modellen heter DT486-25C och har 4 MB RAM, utbyggbart till 16 MB och en 50 MB hårddisk. Det finns fyra 16 bitars expansionskort och maskinen har som standard VGA-grafik med 256 kB RAM. Något mindre, men fortfarande en tung maskin är DT386-25NC, en 386-baserad PC. Båda de här modellerna är avsedda att användas med OS/2 eller UNIX och riktar sig till dem som behöver mer muskler än vad MS-DOS kan erbjuda. Utöver dessa maskiner, släpper man också en portabel 386-baserad PC som skall komplettera den 286-baserade maskin som släpptes för några månader sedan.

Commodores vassaste

Nya kraftfulla PC-datorer till trots, är det ingen tvekan om vad som är Commodores starkaste dator. Det är den nya Amiga 3000UX. Med en 25 MHz 68030-processor, 8 MB RAM (utbyggbart till 1 GigaByte), 100 MB SCSI hårddisk och operativsystemet UNIX V version 4 från AT&T, finns det idag ingenting i dess prisklass på marknaden som slår den i prestanda. Det säger man bland annat på Byte Magazine, världens mest kända datortidning, där man testade den och fann att den utklassade till och med Stephen Jobs mirakelmaskin NeXT.

Sjätte Generationen

Det verkar som om Japan just nu leder kampen om att få fram en sjätte generationens superdator. Sjätte generationens datorer kommer att vara självprogrammerande och ha förmåga att lära sig och dra egna slutsatser. De bygger på neural nätverksteknik, ett sätt att efterlikna den mänsk-liga hjärnans sätt att arbeta. Japan satsar över 800 miljoner kronor i sitt sjätte gene-rationsprojekt och man verkar nu övertyg-ade om att nå framgång. I västvärlden (läs USA) har man tagits lite på sängen av Japans satsning, eftersom man betraktat neurala nätverk som något som inte kommer att få någon praktisk betydelse på lång tid. Lyckas projektet är det mycket sannolikt att datorutvecklingen kommer att ledas av Japan under många år framöver.

Bodega Bay

Bodega Bay är en expansionslåda för Amiga 500 som ger utbyggnadsmöjligheter liknande dem hos A2000. Till skillnad från den engelska expansionslådan A1500 behöver man inte plocka isär sin Amiga för att installera

(Forts. på sid: 35)

AMIGA ZINET

SKRIV TILL: AMIGAZINET, BOX 152, 448 01 FLODA

USERPORT()

Här kommer ännu fler svar på frågor. Innan jag ger mig i kast med månadens brevskörd, skulle jag vilja påminna om att UserPort() inte är avsedd enbart som en frågespalt. Detta är ert forum, ärade läsare! Här kan ni tycka till om Amigan, programvara, utrustning ni använt, ni kan ge användartips, demonstrera små CLI-utilities mm. För visst har ni väl något smart tips på lager? Se det som en utmaning.

Adressen hit är som vanligt: Svenska Hemdator Nytt, Box 152, 448 23 Floda. Glöm inte märka kuvertet "UserPort()".

Överst i högen på mitt bord ligger en lapp från "En som undrar...".

Hejsan Svejsan SHN! Jag tycker att det borde finnas en nybörjarsida för Amigaägarna. Det tror jag att många läsare skulle uppskatta. Nu raskt över till min fråga:

Kan man göra en låt med ett musikprogram och sedan göra en bild med tex Deluxe Paint III och till sist sätta ihop dem i ett BASIC-program? Beskriv i så fall steg för steg hur man gör.

Midnight: Svaret på frågan är Ja! Sedan kommer det knepiga. AmigaBASIC har inte några inbyggda funktioner för att hantera bilder i IFF-ILBM-(Deluxe Paint III arbetar som du säkert vet med IFF-ILBM-formatet.)eller ljud i IFF-SMUS-format. Lyckligtvis finns det på Extras-disketten som följer med datorn ett program, Load_ILBM-Save_ACBM, som läser in IFF-ILBM-filer. Dokumentation till programmet finns också på Extras.

När det gäller musik, blir det knepigare. Det lättaste är att fuska. Skaffa dig en SMUS-spelare från Public Domain. (Skicka in svarstalongen till Nordiska PD-biblioteket som finns i det här numret av tidningen och beställ en lista över PD-programvara.) Att skriva en själv, är ett mycket komplicerat projekt. En (av många) brister hos AmigaBASIC är att det inte finns någon funktion som kan skicka ett kommando till operativsystemet. Du måste därför använda en funktion för detta som finns i Amigans Dos.library. Detta fordrar en del extra jobb, men det är enklare än att skriva en hel SMUS-spelare i AmigaBASIC, tro mig!

Beväpnad med en färdig PD SMUS-spelare gör du så här:

1. Lägg filen "dos.bmap" (Finns på Extras!) i den katalog där ditt BASIC-program skall vara.

2. Lägg SMUS-spelaren i samma katalog.

3. Modifiera IFF-ILBM-läsarprogrammet på Extras så att det fungerar som en subrutin. Save-ACBM-delen av programmet tar du naturligtvis bort. Subrutinen skall kunna ta ett filnamn som argument.Du är nu klar att börja med huvudprogrammet:

4. Öppna "dos.lib" med ett LIBRARY-kommando. Detta ger dig tillgång till C-funktionerna i biblioteket.

5. Deklarera funktionen Execute() med kommandot: DECLARE FUNCTION

Execute &(Command&,InFile&,OutFile&) In-File&=0 : OutFile&=0

InFile& och OutFile& är BCPL-pekare till två filhandtag. Be en stilla bön att du slipper försöka använda dem.

6. Skapa en pekare till den textsträng som innehåller startkommandot för SMUS-spelaren:C ommand&=SADD("c:run Smus >NIL: Melodi namn")(Om nu din SMUS-spelare heter "Smus", förstås.)

7. Starta IFF-SMUS spelaren genom att anropa den med kommandot

Result&=Execute & (Command&, InFile&, OutFile&)

Om allt gått väl, är Result&=0, annars något annat värde.

8. Låt ditt huvudprogram anropa subrutinen för att läsa in IFF-bilden.

9. Upprepa steg 6-8 till alla bilder och alla musiksnuttar är visade/spelade.

10. Stäng "dos.lib" medLIBRARY CLOSE.

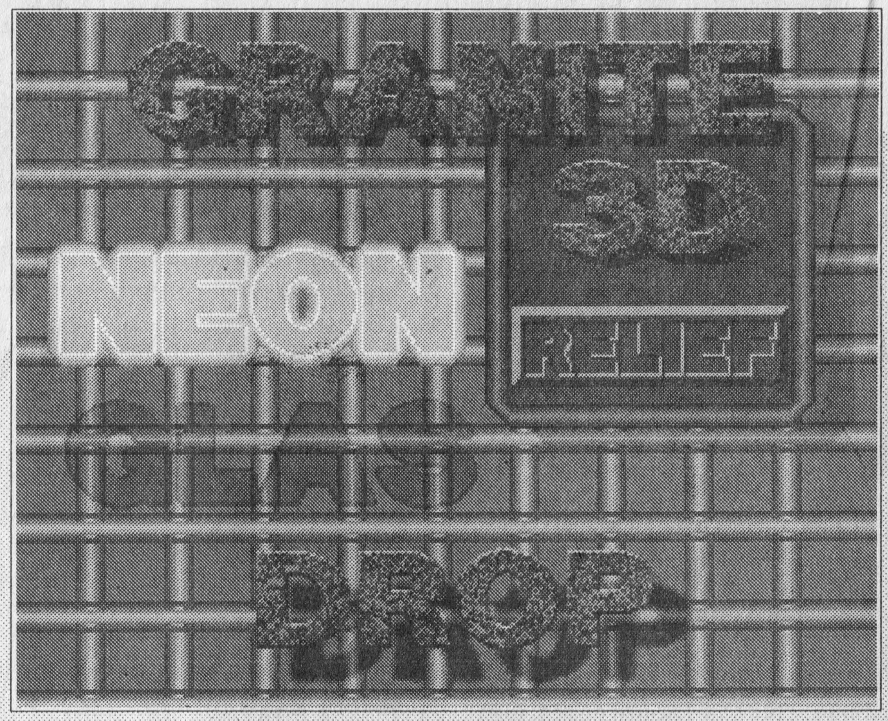
Detta borde göra tricket. Titta i programmeringsexemplen på Extras-disketten för att se hur man gör i detalj för att arbeta med biblioteksfunktioner från Amiga-BASIC. I SHN 9-89, sidorna 38-39, finns också ett programexempel där anrop till biblioteksfunktioner utnyttjas.

Jag inser att det här kan verka lite för svårt, men vill du arbeta med AmigaBASIC, så går det inte att göra det på något lättare sätt.

Lite lättare blir det om du gör det med AMOS eller GFA BASIC istället, men helst skulle jag nog råda dig att göra jobbet med ett multimediaprogram som Deluxe Video III eller Amiga Vision. Då får du också tillgång till massor av snygga specialeffekter för övergångar mellan bilder.

Midnight Programmer

Sex Sätt Att Göra Snyggare Text Med Deluxe Paint III



Av Henrik Mårtensson

Att rita är lätt, det vet alla som provat ett av Amigans många ritprogram. Rita snyggt däremot, det kan vara värre. Med några enkla knep i bakfickan blir det i alla fall bra mycket lättare. I den första artikeln i en ny serie, lär vi här ut hur man ritar snyggare...Text.

Vi har alla sett vackra bilder skapade på Amigan. De flesta Amigaägare har säkert också någon gång gett sig på att själva försöka rita något med Deluxe Paint eller något annat ritprogram. Somliga lyckas bra, men de flesta av oss talanglösa stackare tittar efter en stund uppgivet på den kolorerade trasselsudden på bildskärmen, suckar och bestämmer oss för att det finns ju så mycket annat roligt man kan göra med en dator.

Då och då kanske vi tittar upp från den senaste arkadspelskonversionen, längtansfullt blickar mot lådan med Deluxe Paint-disketten och får en sugande tomhetskänsla. Det är kreativiteten som slår till, längtan efter att skapa något nytt.

För det mesta lyckas man då snabbt övertyga sig om att den sugande känslan i magtrakten är hunger, varpå man smyger sig ut i köket och slänger ihop ett par dubbelmackor med ägg, sill, sallad, tomat, dill och mycket majonnäs. Den där konstiga hungerkänslan försvinner ändå aldrig riktigt...

Lyckligtvis finns det bot. Även om man inte är någon Da Vinci, går det nämligen att komma ganska långt inom datorgrafik med hjälp av några mycket enkla tekniker. Har man väl lärt sig några av grundteknikerna, då blir det roligare att använda ritprogrammet. Ganska snart upptäcker man att man börjar sitta och rita för skojs skull och ett, tu, tre, gör man saker man aldrig hade trott sig själv om.

I den här artikeln skall vi titta på sex mycket enkla tekniker som kan användas för att få text att se snygg och proffsig ut på bildskärmen. Jag har använt Deluxe Paint III, men samma tekniker är användbara med de flesta vanliga ritprogram, både för Amiga och andra datorer.

Jag har hela tiden använt ett och samma typsnitt, KaraGranite, när jag arbetat med de sex textvariationerna. KaraGranite är ett färgteckensnitt som följer med Deluxe Paint III. Naturligtvis går alla de här teknikerna lika bra att använda med vanliga Amiga-teckensnitt.

Förberedelser

Det lönar sig att tänka igenom ett par saker innan vi börjar. Bland annat är det vilken upplösning vi vill använda, hur många färger vi behöver, vilka färger och om vi skall använda Color Fonts (färgteckensnitt).

Jag bestämde mig för att arbeta med trettiotvå färger i paletten. Eftersom bilden skulle publiceras i svartvitt arbetar jag i huvudsak med en gråskala på sexton färger. Teckensnittet jag ville använda, KaraGranite, är en Color Font, så innan jag startade ritprogrammet, körde jag igång Deluxe Paints Color Font-program.

Deluxe Paints koordinatsystem gör det lättare att placera ut saker exakt där man vill ha dem på skärmen, så jag slog förstås på det.

Jag ritade snabbt upp en enkel bakgrundskärm för att ha något att visa upp texterna mot. (Hur man får fram metallblänket i gallret? Don't Worry! Det blir fler grafikartiklar i HemdatorNytt!)

Deluxe Paint (och de flesta andra ritprogram) har en scratch-page, ett kladdpapper, som man kan använda för att experimentera med olika effekter innan man för över dem till den bild man arbetar med. Jag använde den här sidan så gott som hela tiden, för att inte riskera att förstöra min bild innan jag var helt säker på hur resultatet skulle bli.

Skuggor

En vanlig effekt är olika typer av skuggor. Tricket när det gäller att skapa en realistisk skugga, är att först skapa en lämplig palett. Du måste se till att alla de färger som finns i bakgrunden också har en något ljussvagare variant i färgpaletten. Färgerna måste ligga intill varan-

dra i paletten och vara definierade i en Color Range. I Deluxe Paint är detta lätt att åstadkomma med hjälp av palettens Copy-, Spread- och Range-funktioner.

På kladdpapperssidan skrev jag texten "GRANITE" och plockade upp den som en pensel. Jag bytte till arbetsbilden och valde Shade ur Mode-menyn. Skuggan stämplades ned med höger mustangent. Eftersom jag använde 16 färger i min Color Range (Hela Gråskalan!) fick jag stämpla min pensel ett par gånger innan skuggan var tillräckligt mörk. Efter ett byte till Matte i Mode-menyn, stämplade jag ned penseln några steg till vänster och över skuggan. Det är värt att notera att vi i allmänhet upplever störst djupeffekt i bilden om skuggan faller till höger och nedanför texten.

Drop Shadow

En variant på skuggan är en så kallad Drop Shadow. Skuggan görs på samma sätt som förut, men innan texten stämplas i matte mode, görs skuggans kanter lite otydliga genom att man drar över dem med en liten pensel i Smooth-läget. Det är naturligtvis en bra idå att förstora upp bilden innan du gör ett sådant detaljarbete. Stämpla sedan ned texten lite längre ifrån skuggan än i den första varianten. Detta, tillsammans med den lite suddiga skuggan, ger en större djupeffekt.

3D

Den här 3D-effekten är den enklaste att åstadkomma. (Det finns också andra, mer realistiska, men svårare sätt att åstadkomma 3D-text.) Texten är utklippt som en pensel. Sedan var det bara att välja linjeverktyget, stämpla ned, dra en kort bit snett upp åt vänster och släppa upp musknappen.

Neon

En neonskylt är lätt att skapa med hjälp av Outline-funktionen. Skapa först en färgskala med samma färg men olika ljusstyrka. Fem eller sex varianter är lagom. Lämpliga färger kan tex vara blått eller rött. Skriv texten och Plocka upp den som en pensel. Välj den ljusaste färgen i din färgskala som förgrundsfärg och gör en Outline. Byt till den näst ljusaste och gör en Outline till. Gå igenom skalan till den mörkaste färgen. Du kan nu stämpla ned din neonskylt. Enda problemet nu är att själva texten kanske inte är i riktigt den färg du hade tänkt dig. Hämta din originalpensel. (Enklaste sättet är att peka på penselverktyget och klicka på höger mustangent.) Byt till Color i Mode-menyn, välj vilken färg du vill att texten skall ha och stämpla den i mitten av din neonskylt.

Relief

Det kan vara snyggt med text som är upphöjd ur bakgrunden, eller lite nedsänkt i den. När du skapat en pensel av din text, välj Color ur Mode-menyn. För att skapa en upphöjd text väljer du en färg som är ljusare än bakgrunden, stämplar ned den, väljer en ny färg lite mörkare än bakgrunden och stämplar den två steg ned och två steg till höger om den första ljusare texten. Till slut väljer du färgen i bakgrunden och stämplar ned din pensel en sista gång så att de ljusa och mörka kanterna syns runt om. Vill du skapa en känsla av att texten ligger djupare än bakgrunden, behöver du bara stämpla den mörkare penseln över och till vänster om den ljusare. Du kan ytterligare förstärka intrycket av relief genom att förstora upp bilden och lägga in ljusa och mörka punkter i kanterna där det behövs.

Som ni ser minskade jag penselns storlek innan jag började skapa reliefeffekten. Skall du ändra storleken på en text, är det viktigt att göra det innan du börjar skapa effekterna. Gör du det efteråt, är det stor risk att en del viktiga detaljer försvinner när du krymper penseln.

Glas

Det sista vi skall göra är att skapa genomskinlig text. Du behöver vara noga med att rätt färgnyanser finns i paletten. För varje färg som skall finnas bakom texten, behöver du skapa ytterligare två mörkare nyanser av färgen som skall ligga intill den i paletten. Plocka upp texten som en pensel. Gör en Outline och stämpla ned penseln på scratch-sidan. Hämta originalpenseln, välj Color, välj samma förgrundsfärg som bakgrundsfärgen på scratch-sidan, placera penseln över texten du just stämplade ner så att bara kanterna syns och stämpla. Texten på sidan består nu bara av en kontur av originaltexten. Plocka upp konturen som en ny pensel, byt sida till din bild, välj Shade och stämpla ned konturen med högertangenten två gånger. Hämta din originalpensel, placera den i konturskuggan du just skapat och stämpla ned den en gång. Du har just skapat text av lite halvgenomskinligt glas, med en mörkare kant.

Inte så svårt, eller hur? Det finns många andra tricks att ta till när det gäller att skapa om inte stor, så i alla fall passabel, datorgrafik. Jag hoppas att den här och kommande artiklar skall göra det lite lättare för er att komma igång med ritandet.

Amiga User Group-Sweden

Amiga User Group-Sweden (AUGS) är en av Sveriges största föreningar för Amiga-användare.

Som medlem i AUGS får du följande förmåner:

- **Åtta disketter/år** fullpackade med intressanta artiklar & nyheter och både nyttiga och roliga program.
- Tillgång till **AUGS BBS** där du kan hämta program och komma i kontakt med andra Amiga-användare.
- AUGS arrangerar **samköp** av tillbehör, program och böcker.
- **Rabatter** hos vissa återförsäljare.
- Rabatt på **disketter från Nordiska PD-biblioteket**.
- Varje år är AUGS med och arrangerar en stor **Amiga-mässa**. Medlemmar får givetvis rabatt på inträdet.

Ring 0142-211 58 för info
eller
Sätt in 150:- på pg 69 31 61-2 för medlemsskap

DEMO-PROGRAMMERING PÅ AMIGA

Del: 5

Av: Henrik Erlandsson

Nu när vi har lärt oss de viktigaste kommandona i Motorolas kraftfulla processor är det dags att undersöka den övriga hårdvaran i Amigan.

Att spela upp ett ljud

Det lättaste chipet att programmera är nog samplingchipet, det chip som spelar upp digitaliserat ljud. Man tar helt enkelt och skaffar fram ett ljud, tar reda på hur många bytes långt det är (kolla med List eller i Seka/ASM-One), och knappar sen in nedanstående listning. Men först lite teori:

Alla customchip arbetar enligt DMA-principen, d.v.s att de skall få Direct Memory Access (kunna läsa minnet utan att behöva gå genom processorn) och på så sätt kunna läsa/skriva till minnet samtidigt som processorn arbetar med annat. Detta medför en mycket snabb grafik- ljud- och diskhantering, men man måste ha en viss typ av minne, chip-memory.

På alla A500 finns det 512K chip-mem och på de nya A500 kan man expandera detta upp till 1MB. På A3000 kan man få 4MB. Därför måste all grafik, allt ljud och alla diskbuffrar ligga i detta minnesområde. Chipminnet startar på adress 0 och fortsätter 0.5, 1 eller 4 MB framåt i minnet, beroende på vilken dator man har.

För att spela upp ett ljud, måste man:

1) tala om för datorn var i chipmem ljudet ligger, hur långt det är, volym, tonhöjd (frekvens) och i vilken kanal (0-3) det ska spelas upp.

2) "sätta på" ljudets DMA för att samplingchipet ska börja spela upp ljudet

Efter dessa två steg kommer samplingchipet att spela upp ljudet och sedan upprepa ljudet tills man stänger av ljudkanalens DMA. För att ljudet ska stängas av exakt när det har nått sista byten i samplingen, måste man, efter att ljudet startats igång, sätta om samplingens position och längd till ett "tyst ljud", ett ljud som är 2 samples långt och innehåller värdet 0 (inget ljud).

När sedan ljudchipet har spelat upp samplingen till slutet, kommer den att läsa in ljudposition och längd igen, och då kommer den spela upp det "tysta ljudet", d.v.s stänga av det.

Nästa steg är alltså

3) Vänta 4 rasterrader så att ljudchipet hunnit läsa in det första samplingsvärdet

4) Sätt position och längd till det tysta ljudet. Se listning 1.

Som ni ser så har jag gjort lite förändringar i source-stilen. Det beror på att jag har bytt Assemblerprogram! Numera använder jag ASM-One av R. Gram-Madsen (alias f.d. Promax/Kefrens). Enligt min åsikt borde alla som är inriktade på att bli programmerare på Amiga köpa denna suveräna assembler. Nog om detta. Eftersom ASM-One är kompatibel med alla Sekaversioner och Devpac borde det inte vara några problem att "översätta" mina nya source-listningar till dessa. Om det behövs någon speciell ändring, nämns den i listningen. Det enda som man kan behöva rätta till utöver detta är de labels som börjar med en punkt. Då

Listning 1

```
;       ****************************
;       *        LJUD-EXEMPE       *
;       *  START for att starta    *
;       ****************************
SECTION LjudExempel,CODE_C          ;Seka:    ORG $40000
                                    ;         LOAD $40000
                                    ;sa att prog:et hamnar i chip-mem
Lengd=2000                          ;ljudets längd i bytes
Tonhojd=254                         ;hur lang tid varje sample-värde
                                    ;ska spelas. Minska det och
                                    ;ditt ljud får högre tonhöjd.
>EXTERN "MittLjud",Ljud             ;ta bort detta i DevPac
START:
        MOVEM.L D0-D7/A0-A6,-(SP)   ;spara undan alla originalregister
        lea $dff000,a6              ;custom-chip adress base
        move.w #$0001,$96(a6)       ;stäng av ett ev. gammalt ljud
        bsr Wait4                   ;& vänta 4 rasterrader
        move.l #Ljud,$a0(a6)        ;ljud-ptr i $dff0a0. dff0b0=kanal 1 osv
        move.w #Längd/2,$a4(a6)     ;längd/2 i $dff0a4. dff0b4=kanal 1 osv
        move.w #Tonhojd,$a6(a6)     ;tonhojd i dff0a6
        move.w #64,$a8(a6)          ;volym 0-64
        move.w #$8001,$96(a6)       ;sätt på ljud-DMA for kanal 0
                                    ;kanal 1=$8002,2=$8004,3=$8008
        bsr Wait4                   ;& vänta 4 rasterrader
        move.l #Tyst,$a0(a6)
        move.w #1,$a4(a6)           ;tyst-ljudet ar 1 word långt
WaitMouse:
        btst #6,$bfe001             ;vänta tills vänster musknapp tryckt
        bne.s WaitMouse
End:
        move.w #$0001,$96(a6)       ;stäng av ljud-DMA för kanal 0
                                    ;kanal 1=$0002 osv.
        MOVEM.L (SP)+,D0-D7/A0-A6   ;hämta tillbaks originalregistren
        MOVEQ #0,D0                 ;<—om prog:et startas fran CLI
        RTS
Wait4:                              ;vänta 4 rasterrader
        move.b $06(a6),d0           ;hämta rasterstrålens y-pos ($dff006)
        addq.b #4,d0
W4loop: cmp.b $06(a6),d0            ;vänta 4 rasterrader
        bne.s W4loop
        RTS
EVEN
Tyst:
dc.b 0,0
Ljud:
blk.b Längd,0                       ;INCBIN "MittLjud" i DevPac
```

Intervju med Celebrandil

Celebrandil (SveljEnBrandbil) är, som de flesta vet, en av de största namnen i demovärlden. Efter att han kommit hem från DEXION-mötet i Danmark ringde jag upp honom för en intervju.

Först de grundläggande sakerna:

Handle:	CELEBRANDIL PHENOMENA
Namn:	Mårten Johansson
Ålder:	20 år
Produkter:	2 delar i Northstar Megademo II, Interpol, My Room, och nyligen "Animotion".

-Vi vet att du har släppt några bra demos och att du har gjort en egen Ray Tracer. Men vad gör du när du inte programmerar?

-Tja, just nu studerar jag till en doktorsgrad i Datorvetenskap vid Lunds Tekniska Högskola. Jag går nu första året av 5.

-Oj...och vad får du syssla med på högskolan?

-Jag programmerar i Simula (ett objektorienterat programmeringsspråk) och i C i en UNIX-miljö. Vi har Sun 68030-stationer, och tillgång till en VAX minidator. Det är faktiskt ganska kul att programmera i Simula...man kan göra massor med saker som man inte skulle kunna göra i ett "vanligt" programmeringsspråk som C. Jag har gjort olika versioner av min ray tracer på Sun-stationerna (i C). Men man blir ganska besviken...mina 68000-rutiner på Amigan går snabbare än C-rutinerna på Sun-stationerna, som har 68030-processor. Men jag antar att UNIX har en massa interrupts och grejer igång samtidigt. Och förutom att programmera, lyssnar jag på föredrag. Men jag har också hållt föredrag själv, t.ex. har jag hållt föredrag om raytracing för fjärdeårsstudenterna på Datorgrafiklinjen. Det var min lärare som lät mig göra det efter att han hade sett mina solida vektorer på Amigan. Han trodde inte sina ögon...det enda han hade sett var de flimriga C-vektorerna på PC-datorerna.

-Aha. Det verkar som att du studerar de rätta sakerna. Hur kom det sig att du från början blev intresserad av datorer?

-Ja, precis i början spelade jag spel och programmerade BASIC på min kusins VIC-20 i början av 80-talet. Och sen 1985 köpte jag min egen C-64 och började programmera i maskinkod nästan direkt. Sen på sommaren -88 köpte jag en Amiga och började programmera på den. Tja, i själva verket hade jag programmerat några demos på min kompis' Amiga innan jag köpte min egen.

gör man så här:

```
EXEMPELRUTIN:
                move.l d1,d2
.label:         move.l d0,d1
                RTS
```

blir i Seka/Devpac-version

```
EXEMPELRUTIN:
                move.l d1,d2
EXRUTINlabel:   move.l d0,d1        ;(till exempel)
                RTS
```

d.v.s punkten ersätts av en lämplig förkortning av rutinens namn (ER, EXR, EXRUT el.dyl.) Dessa "punkt-labels" används som lokala labels inuti t.ex. en subrutin eller en loop.

Att visa en sprite

Att visa en sprite är också relativt enkelt. Såhär i början ska vi använda 3-färgers sprites. Spritemaskinen i Amigan är relativt simpel. Faktiskt i mitt tycke sämre än 64:ans. Det man behöver göra för att visa en sprite är följande:

1) Definiera spriten: Först kommer två words (positionsvärden) som ger information om spritens position, storlek, antal färger osv, t.ex.

dc.w $a080,$a801

som anger följande:

1) Spriten ska visas mellan rasterraderna $a0 och $a8 (decimalt 160-168), d.v.s spritens y-position är 160 och den är 8 pixels hög

2) X-positionen ska vara $80*2 + 1 = $101 = decimalt 257 (bit nummer 0 i sista byten anger om x-positionen ska vara udda eller jämn)

3) Det är en normal 3-färgers sprite (annars måste jag ändra på vissa bittar i sista byten)

En sprite är alltid 16 pixels bred.

Sedan kommer spritens utseende. Vartannat word anger 1:a bitplanets utseende, vartannat 2:a bitplanets.

Efter dessa 2*8 word kommer 2 st 0-words för att avsluta spriten. Dessa 0-words är egentligen positionsvärden som man kan sätta till nåt annat än 0 om man vill ha ännu en sprite. Men då får inte den nya spriten ligga mellan position 160 och 168, i det här exemplet (för där finns ju redan en sprite). På så sätt kan man "mjölka ur" mer än 8 sprites ur datorn.

2) Skriva in en pekare till spriten (som ligger någonstans i chipmem) och spritens färger i copperlistan som visar bilden.

Sedan är det bara att ändra i positionsvärdena för att flytta spriten!

Så enkelt är det! I nästa nummer skall vi fortsätta med sprites och tränga djupare in i coppern. Men tills dess, håll till godo med listningen här intill! Den studsar en sprite-boll mellan monitorns kanter och spelar upp ett valfritt ljud när den krockar med en kant!

Till slut:

Om ni har några synpunkter på min artikelserie, skriv till mig på den här adressen:

Demoskolan, Ekmans v. 24, 575 36 EKSJÖ.

Kom ihåg: May The Source Be With You!

Listning 2

```
;       DANG!DANG!DANG!   av H. Erlandsson
;       Studsar en boll mellan 4 väggar | |
;       Ett sprite- och ljudexempel   91-03-20
;
******** EXTERNAL DATA FILES **********
>EXTERN "MittBoingLjud",Ljud
*************** SYMBOLS ***************
Bytes=40
Hgt=256
Bpl=bytes*hgt
Bpls=1
Scr=$80000-bpls*bpl             ;lägger skärmen längst upp i chipmem
Längd=2000                      ;ljudets längd i bytes
Tonhöjd=254                     ;hur lång tid varje sample-värde
                                ;ska spelas. Minska det och
                                ;ditt ljud får högre tonhöjd.
*************** PROGRAM **********
SECTION PROGRAM,CODE_C          ;ORG $40000, LOAD $40000 i Seka
START:
        MOVEM.L D0-D7/A0-A6,-(SP)
        move.w $dff01c,OldInts  ;spara gamla interrupt-enable
        move.w #$7fff,$dff09a   ;s
```

-Hur gick det sen på demoscenen? Berätta!

-Ja, vintern -88-89 gick jag med i Northstar. När sedan Northstar och Fairlight gick ihop och sedan bröt kooperationen, gick jag över till Fairlight, eftersom de flesta i Northstar tog demoscenen för allvarligt. Senare blev jag besviken på FLT, eftersom nästan ingen gjorde någonting(utom Exolon) utan bara levde på sitt gamla rykte. Så till slut gick jag med i Phenomena, eftersom många av mina vänner var med där, och jag kände nästan fler i PHA än i FLT. Så efter lite övertalning bytte jag grupp.

-Framtiden då? Har du satt upp några mål som du vill nå?

-Hm...tja, jag skulle vilja göra färdigt en professionell version av min ray tracer. Och köpa en Amiga 3000 om jag får råd.

-Mmhmm...vilken utrustning använder du nu, förresten?

-Jag har en A500 med 1MB och en extradrive. Och en TV som jag har lånat av Åsa (min flickvän). Jag programmerar i Seka V3.2, men jag funderar på att köpa Asm_One, för den verkar väldigt bra.

-Ahaaa...en flickvän! Jag slår vad om att ni har Mysiga Hemmakvällar i er enrumslägenhet på lördagkvällarna, va? Du vet vad hon gillar, va? (He He)

-Ehm...ja, jo, hon gillar att rita små gubbar på Amigan.

-Okej okej okej, jag lämnar det ämnet...men spel då? Har du funderat på att skriva ett spel?

-O ja. Många gånger. Men vad jag behöver är en grafiker som bor granne, så vi kan diskutera spelet tillsammans och ändra lite utan krångel osv. Men jag har inte tid, heller. Nu har jag mina studier att tänka på, och innan dess gjorde jag lumpen, så jag hade bara tid till att göra några demos.

-Du har precis kommit hem från Danmark, och du vann demotävlingen där med dina vektorer med 3D-clipping. Men hur var mötet som sådant? Var det bra?

-Tja, det var mycket organiserat, tycker jag,

(Forts. på sid: 35)

För din Amiga:

ROMBO products Scotland
DIGITALISERA i FÄRG i REALTID !!
Vidi-Amiga, Chrome, RGB-splitter + Photon Paint
2795:-

Hitachi HV720 S/v kamera
650 linjer, 3-LUX, **2995:-**

zydec
512 Kb cmos + klocka **499:-**
slim design, klart självklart tillbehör A500
1.5 Mb cmos + klocka **1695:-**
ger mest för pengar, Maxa till totalt 2.0 Mb!
RF302c 3.5" slim drive Citizen **599:-**

CUMANA COM 201
HD-kontroller + 512 Kb
interfacet med dubbla funktioner, till halva priset!
MFM ST506 kontroller m 400 kB transferrate. Klocka & kalender ingår.
2495:- Avsett för A-500

2.0MB A500 internt
Begränsat antal exp minnen A500

Passa På Pris **1199:-**

Picture Manager Bildbearbetning!!
1295:- De Luxe för A500

SAMPLERS
kolla in vårt utbud av samplers till Amiga !

Mastersound Amiga Enormt komplett **499:-**
AMAS Med Midi, Stereo **1099:-**
Trilogic STEREO Mycket prisvärd ! Printergenomföring **699:-**

AMOS The Creator
Nu med 3 disketter SAMT endast hos oss AMOS DEMO disk. m.a.o. nu 4 Disketter !!
Bli kreativ köp Amos 499:-

Beställ ditt eget exemplar av Chara' Electronics AMOS PD-lista 100 talet disketter idag !

Använd beställningstalongen på sid: 17

Chara' Data AB
Jungfrugatan 13, 575 31 Eksjö
0381-10400, 10446, 10402

KORTA SPELNYHETER

Vad är en Lemming?

De som gillar Psygnosis senaste spelhit: Lemmings, blir kanske glada att höra att en uppföljare är på väg redan. Lemmings 2 kommer att ha ännu flera skärmar samt en hel del nya egenskaper.

Enligt Lemming-programmeraren Dave Jones har genierna bakom de klassiska Amigaspelen Menace och Blood Money redan börjat arbeta med denna uppföljare som redan tycks kunna bli samma succe som sin föregångare. Spelformatet kommer, i stort sett, vara detsamma men Dave menar att många av Lemming1:s funktioner kommer att förbättras. Originalet var ganska begränsat när det gäller Lemmingarnas olika aktiviteter. I det nya spelet kommer de att kunna göra betydligt mer. T.ex. låter man Lemmingarna agera mer tillsammans med omgivningen. De kan t.ex. plocka upp saker från marken, bära dem runt och använda dem tillägger Dave.

Det kommer att ta ytterligare några månader innan denna nya version är färdig och man planerar att den skall vara helt färdig i god tid före Jul. Under tiden arbetar man även på att få fram ett tilläggsprogram: ***Lemming Screen Editor***, som snart är färdigt för distribution. Med hjälp av detta program kan tidiager ägare av Lemmings skapa egna skärmar i spelet och på så vis skräddarsy sin egen spelplan.

Araknofobi

Vad är det? Ja, ordet betyder egentligen spindelskräck men ordet är ävenen titel på en ny Spielberg-film. Disney Software har nyligen förvärvat rättigheterna till att göra ett datorspel på filmens tema som handlar just om små, ytterst obehagliga, små spindlar.

ASM-ONE V1.01

Asm-One är en ny assembler till Amiga, programmerad av R. Gram-Madsen, som erbjuder en så gott som fulländad editor med en supersnabb assembler och en bra debugger och monitor.

AsmOne har alla fördelar från både Seka3.2, MasterSeka och DevPac. AsmOne har en snabbare editor än Seka3.2, menyer och requester.library från MasterSeka och en debugger och monitor som utklassar DevPacs.

Användarinterfacet består av kommandoraden á la Seka och en vanlig rullgardinsmeny. Från kommandoraden kan du nå nästan alla funktioner som finns i menyn, plus en del som inte går att nå via menyn.

Assemblern:

Assembleringsrutinen verkar mycket genomarbetad, med kompileringdirektiv från DevPac (t.ex. Section, ds.b), Seka (t.ex. Org, Load, blk.b), AssemPro m.m. Så om du har sources som är skrivna i DevPac, Seka osv. så behöver du inte "översätta" dem till Asm-One. Den klarar alla format. Dessutom kan man sätta "Label:" i Prefs-menyn beroende på om man brukar skriva ":" efter sina labels eller inte. Så du kan behålla din programmeringsstil (bra eller dålig).

50000 rader per minut!

Assembleringshastigheten är blixtrande: 50000-70000 rader per minut! Det finns också en uppsjö kompileringsdirektiv, som till exempel CNOP x,y, som fyller minnet med värdet y fram till nästa adress som är jämnt delbar med x.

Debuggern:

När man trycker Amiga-Shift-D assembleras programmet och sourcen visas på skärmen, med första raden inverterad. Detta är markören, och med pil neråt hoppar man till nästa rad i sourcen, och med pil höger hoppar man in i en subrutin. Dessutom ser man hela tiden en disassemblerad version av (PC). Det betyder att man kan hoppa in i ROM:et och kolla vad t.ex. Resetrutinen gör. MYCKET användbart för att kolla hur registren påverkas av olika ROM-rutiner.

Hela tiden ser man alla register, stackpekare, flaggor osv. i övre vänstra hörnet, med en markör på det senast påverkade registret/flaggan. Enkelt och MYCKET lättanvänt! Man kan även ange hur många steg han ska hoppa vid varje neråt-tryckning.

Monitorn:

Monitorn är också enkel och rättfram, skriv h.b, h.w, h.l för en hex-diplay och ändra sedan precis som i editorn. Man kan även dumpa det (som i Seka) till commandlinen, så att man kan skriva av det i sourcen (HexDisplayen använder nämligen editorfönstret, precis som

HEMDATORNYTTS PD-ERBJUDANDE

Nordiska PD-Biblioteket är nordens största programbibliotek för Amiga. NPD sköter distributionen av s.k. fri programvara åt de större Amiga-föreningarna i Sverige och Norge. Normalt pris per diskett är 20:-/st, men medlemmar i dessa föreningar betalar endast 15:-/st. Nu har även Hemdatornytts läsare denna möjlighet. Det som krävs av dig är att du beställer med denna kupong. LISTAN över PD-programmen ligger på två disketter. Med på dessa disketter finns det också, i mån av plats, något eller några små nyttiga program. Ett par nybörjartexter finns det också med. LISTAN-disketterna kostar 20:- för båda två. Fyll i kupongen och lägg den på brevlådan bara. **Du behöver inte betala något porto - Det gör vi!**

☐ Ja, jag vill beställa LISTAN ☐ Ja, jag vill beställa följande diskar:

_ _

_ _

_ _

_ _

Namn_____

Adress_____

Postadr._____

Tel_____

Nordiska PD-Biblioteket, BOX 2011, 580 02 LINKÖPING, TEL 013-72026

debuggern.) Det fuinns även ett antal andra accessmodes, t.ex. disassemble och ascii.

Editorn:

Editorn är den klart snabbaste som jag sett, man kan både rulla och bläddra igenom texten MYCKET snabbt. Det finns sökning och söka/ersätta, som är mycket snabb. Det finns delete-to-end-of-line/beginning-of-line och många fler editorkommandon. Hela tiden ser man på vilken rad och kolumn man befinner sig. Man kan även flytta markören och rulla skärmen med hjälp av musen. Tryck bara dit du vill att markören ska gå. Mycket lättanvänt. Block-funktionerna är också bra, och man kan sätta markeringar i texten och hoppa till dem med en tangenttryckning.

Finesser:

Det finns, som nämnt, många kompileringsdirektiv, t.ex. IF som man kan använda för att assemblera delar av sourcen. Så om du gör t.ex. hiscore-rutinen till ett spel, behöver du inte assemblera hela sourcen utan bara de nödvändigaste, t.ex. GameSetup: och Hiscore:. Dessutom finns det lokala labels, labels som börjar med en punkt. De kan man använda inne i alla små subrutiner, så behöver man inte döpa om dem om man skulle duplicera rutinen och göra några småförändringar. Det finns en Assemblermeny och en Preferencesmeny, där man kan ställa in assemblern och editorn precis som man vill ha den (AutoAlloc, one-bitplane, Interlace för de som har Multisyncmonitor eller Flickerfixer).

Andra finesser är bl.a. inbyggd kalkylator, Autoindent, Memory Directory, valfritt Source-suffix (.ASM, .S osv.) m.m. Men de kanske viktigaste finesserna är att vad man än gör (nästan), kan man alltid komma tillbaka till assemblern. Där man skulle fått en guru i DevPac eller Seka, får man nu bara t.ex. division by zero raised at $xxxxxxxx och man kan fortsätta programmera i multitasking, även om man stängt av multitasking och interrupts i det buggade programmet. Underbart! Dessutom, om man har en level7-knapp (som t.ex. på Action Replay kan man sätta på "Level 7" i preferences och bryta sig ur eviga loopar! Suveränt!

Dessutom multitaskar det perfekt och kan startas från Workbench utan problem. Det följer även med exempel-sources med fraktaler, eget CLI-fönster osv.

Inga minus?

Finns det inga minus då? Njaae...inte direkt. Det är väl i så fall att man inte kan spara linkfiler (men Asm-One är kompatibelt med A-link och B-link, så man kan multitaska med dem om man vill) och att jag har hittat en mindre bug: om man assemblerar med Optimize, d.v.s. optimerar BRA, BEQ m.m., buggar den ur. Men det är bara att assemblera om texten, så fungerar den och är optimerad. Det andra är att Asm-One envisas med att skriva "Are You Sure Y/N?" varenda gång man ska skriva över en gammal fil. Jag har dock skickat ett brev till programmeraren med bugrapport och idéer till förbättringar, och hoppas att detta försvunnit i en kommande version av AsmOne.

DMV verkar tyvärr sköta sin försäljning dåligt. Jag beställde Asm-One V1.01 med den nya manualen, men fick en gammal manual UTAN Asm-One-disken! Jag var tvungen att skicka efter Asm-One V1.01 från Rune Gram-Madsen direkt. Men förhoppningsvis är detta fixat nu.

Fakta:

Betyg:	**97%**
Pris:	**c:a 500 kr**
Tillverkare:	**Gram Data**
Säljs av:	**DMV Daten & Medien Verlag P.O. Box 250 D-3440 Eschwege, Tyskland (Ännu ingen svensk leverantör vad jag vet.)**

Celebrandil (Forts. fr. sid: 33)

med en bra kiosk som var öppen för det mesta.. Men det var för mycket folk, och det var för många som festade för mycket. Och jag sov för lite. Bara 5 timmar på hela helgen. Herregud, jag skulle vaknat 2 timmar före demo-deadline, men jag vaknade när det bara var trekvart kvar...jag fick nästan panik. Men, som tur var hade Mr. Gurk (alias G. Olsson) redan crunchat demot åt mig.

-Hmm...jag antar att jag måste börja runda av den här intervjun. Så, vi tar standardfrågorna: vilket är ditt favoritdemo, coder, grafiker och musiker?

-Nu ska vi se...Favoritdemo tror jag måste bli CEBIT-90-demot, kodat av Delta/RSI. Delta är bra, han är inte lika stor i käften som andra bra coders verkar vara. Min favoritgrafiker är Havok och musikern är självklart Uncle Tom/SCX.

-Mycket bra val av musiker där...(hm). Några mer neutrala favoriter: vad är din favoritmusik och favoriträtt, till exempel?

-Mat...capricciosa tror jag. Och jag gillar att lyssna på Kraftwerk och Depeche Mode.

-Vilken skulle din drömdator vara (med tekniska och ekonomiska begränsningar, förstås)?

-En A3000 med UNIX. Jag tror att Amigan slutligen kommer att accepteras som en professionell dator, och hamna ungefär där MacIntosh är idag. Men troligtvis inte förrän det finns ett större utbud av professionell mjukvara till den.

Med denna synpunkt på Amigans framtid avslutas intervjun med:

-Lycka till med dina studier och program!

-Tack.

Henriks Hörna

(Forts. fr. sid: 29)

Bodega Bay. Istället omsluter den Amigan som ett skal. Anslutningen till datorn sker via Amigans bussexpansionsport. Inuti lådan finns det rum för upp till tre drivenheter, hårddisk eller diskettstationer, CDROM, etc. Bodega Bay har fyra A2000-kompatibla kortplatser, tre av dem är också PC-kompatibla. Ett inbyggt 200W nätaggregat ser till att alla expansionesheter får den ström de behöver. Pris i USA är $349.95. California Access heter företaget som gör Bodega Bay och de kan nås på telefon 408 378-0340.

För DeskTopVideo-amatörer

Videofix ACT, ett företag i Cornwall erbjuder ett billigt sätt för Desktop Video-amatörer att föra över videosignaler utan att signalen försämras. Deras VE-1 Video Enhancer kostar bara £50, men uppges kunna åstadkomma en överföring av en videosignal (via genlock om signalen kommer från datorn) utan att signalen degraderas.

VE-1 kan vara ett mycket prisvärt alternativ till de tidbaskorrektorer som videoproffsen använder för att åstadkomma samma sak. ACT kan nås på telefon 00944-637 88 13 19.

Nyheter från Chara´

Chara Data AB som bland annat säljer Rombos videodigitizer, har flera nyheter att fresta med. The Complete Colour Solution är ett komplett digitaliseringspaket bestående av Vidi-Amiga digitizer, VidiChrome-Amiga, Vidi-RGB färgsplitter och Photon Paint ritprogram. Hela paketet kommer att kosta 2795:- inkl moms.

Ett motsvarande paket för Atari ST bestående av Vidi-ST, VidiChrome-ST och Vidi-RGB finns också. Allt som behövs är en videobandspelare med perfekt stillbild, eller en videokamera. Sedan är det bara att digitalisera av hjärtans lust.

Commodore sänker priserna

Commodores försäljningschef och vice CD Björn Hildestrand, aviserade den 22 Mars kraftigt sänkta priser på Amiga 2000. "Amiga 2000:s lillebror: Amiga 500, är idag det naturliga valet när det gäller hemdatorer och med denna prisjustering kommer Amiga 2000 att bli ett lika naturligt val för det mindre företaget, den avancerade hobbyanvändaren och alla de som använder datorer inom video, information och kravitivet", sade Björn Hildestrand i sin pressrelease.

Amiga 2000 kostade tidigare 11995:- och med det nya priset 7195:- har man sänkt med över 40%. Sänkningen omfattar även tillbehör som t.ex. A2630, ett acceleratorkort med 68030 processor och 2 MB 32-bitars minne från 17995:- till 7995:- Flera andra produkter för Amiga har även prissänkts kraftigt.

COMMODORE 64 IN TOTO

Gör din egen D.Y.S.P !

Många läsare har frågat mig om jag skulle kunna förklara hur man gör en D.Y.S.P. Svaret på detta är självklart ett ja. Har ni frågor som ni funderar över - skicka dem hit så skall jag försöka besvara dem.

För att förstå artikeln bör ni ha läst Linus Nielsens och mina artiklar om interrupts och cykelräkning. Dessutom måste ni kunna assembler. Listningen däremot bör alla klara av att knappa in och leka med. Nåväl, sluta med att läsa denna bröd , sätt igång med att läsa artikeln!

D.Y.S.P. står för Different Y Sprite Positions, det är en rutin som klarar av att lägga spritar i ramen med olika y-koordinater på spritarna (jämför med vanliga spritar i ramen (bordersprites) som alla har samma x-koordinater).

Vem som uppfann D.Y.S.P.-en är oklart, men det kan mycket väl ha varit några Triangle-medlemmar som först sade sig ha gjort en D.Y.S.P. Denna var dock ej en äkta D.Y.S.P., men deras försök tände en gnista hos många demogrupper att försöka göra vad Triangle sade sig ha gjort, men egentligen inte hade gjort.

Först var kanske danskarna i Triton Technology, som släppte ett demo med namnet "Real D.Y.S.P.". Den norska gruppen Rawhead sade sig dock ha gjort en D.Y.S.P. långt tidigare, men de hade enligt egen uppgift inte släppt den vid tillfället.

Eftersom spritarna inte har samma y-koordinater, vet man inte i förväg hur många spritar som skall visas på varje rasterrad och därmed vet man ej heller hur många cykler videochipet behöver för att rita ut dem. Man måste alltså göra en rutin som kan klara av ta bort ramen trots att man inte vet detta. I Complex Interface Adapter II (CIA II) finns det möjligheter till timerutlösande NMI-interrupt (se nummer 7/90).

Denna timer kan är beroende av klockfrekvensen i sextiofryran, och har räknar därmed alltid lika snabbt som processorns klockcykler. Timern tar tre cykler på sig innan den börjar räkna första gången den sätts igång. Den tar aldrig värdet noll, då den växlar mellan ett och ett startvärde (62) och räknar sedan neråt. Laddar man timern med ett värde och startar den på en speciell plats, så får man alltså reda på när ramen skall tas bort genom att läsa av värdet som timern har. Detta skall göras efter det att spritarna har lästs in (ej tidigare än sprite nummer sju). Då en rasterrad tar 63 cykler att rita ut laddas timern med 62 som starttvärde.

Om man sedan gör en tabell, vilken används för att göra relativa hopp beroende på hur många cykler datorn har kvar tills dess att ramen skall tas bort. Ex. Det är 14 cykler kvar till tidpunkten då ramen skall tas bort. Tabellen ger oss då ett hopp till några instruktioner som tar 14 cykler för att sedan gå tillbaka och ta bort ramen.

Genom detta kan man få alla cykelkombinationer genom att lägga en NOP-sats (No OPeration) före DEC$D016 instruktionen samt

Frågor och svar

Först i detta nummers frågespalt ber vi alla läsare om ursäkt för en tabbe i förra numret. Vi presenterade där en listning för omvandling mellan decimal- och hexadecimal talomvandling på den plats där listningen till Memory-snatcher skulle ha funnits. I detta nummer hittar du därför båda dessa listningar tillsammans med förklarande text. Annars så strömmar brev- och frågefloden vidare. Vill du själv ha nya kunskaper om din sextiofyra så skriv ner dina frågor och skicka dem till : Frågor och Svar, Mikael Pawlo, 64 in toto, SHN, Box 152, 448 23 Floda. Frågor kan inte besvaras personligen och ej heller per fax... Månadens djupdykning i brevfloden gav följande resultat :

Howdy!! Jag har några små (?) problem som jag vore mycket tacksam för om du kunde hjälpa mig med;

1. På Månadens diskett fanns en hel dröse musik med startadress $1000 samt play jsr $1003, och nu undrar jag hur jag skall kunna lyssna på dem i vanligt format, utan notemaker. Finns det någon basicloader (helst i interrupt)?

2. Om man har två basicloaders som båda startar på adress 49152, hur gör jag för att merga ihop dem så att jag köra dem samtidigt? 3. Hur hittar man startadressen på ett program (har monitor men kan ej maskinkod)?

4. Hur gör man för att skriva med en 1X2 font i basicmode? Finns det någon poke som för en 1X1 font?

5. Är JMP$ detsamma som startadress? Om inte hur hittar man startadressen när man skall packa ett program?

Tacksam för svar. Fabian "Wimpy" Kastner, Gagnet

P.S. Om du torskar från SHN så finns det ingen tidning kvar för oss frågvisa 64-users. D.S.

Svar: ***1. På sidan 40 hittar du en interruptstyrd uppspelningsrutin som du aktiverar med SYS 49152.***

2. Du kan inte köra dem samtidigt! Enda sättet är att ändra adressen dit basicloadern skriver, så att koden hamnar på ett annat ställe i minnet. Sedan får du gå in med din monitor och göra de eventuella ändringar som måste göras (t.e.x. JMP och JSR satser måste ändras till de nya värdena).

3. Detta verkar vara av mycket stort intresse för många, men jag uppmuntrar verkligen inte till cracking, eller rättare sagt till spridning av de knäckta versionerna. Knäck hemma om du måste, men låt bli med att sprida de knäckta versionerna! Man kan på t.e.x. följande sätt hitta startadressen i ett program : * Ladda in loadern på ett ställe i minnet där den inte är menad att laddas in, t.e.x. $C000. Läsa igenom koden och se efter vilka filer loadern laddar in och hur den använder de inladdade filerna. Ladda sedan in de filerna du behöver för att hitta start adressen (Filer som innehåller kod) och utför samma sak igen. * Om det är ett packat (crunchat) program som du vill hitta startadressen på så kan du helt enkelt gå genom upp-packningsrutinen och se var den tar vägen. Om programmet är packat flera gånger så kan du t.e.x. ändra en "JMP$uppackningtvåadress" instruktion till JMP$FCFF, så utförs en reset när datorn egentligen

```
10 REM ***   D.Y.S.P.    ***
20 REM ***       AV      ***
30 REM *** MIKAEL PAWLO ***
40 FORBYMP=49152TO49477:READDUO
45 Z=Z+DUO:PRINTZ
50 POKEBYMP,DUO:NEXTBYMP
60 REM *** ÄNDRA ANTAL RASTERRADER I
70 REM *** ADDRESS 49242
80 INPUT "ANTAL RASTERRADER";A
90 POKE49242,A
100 PRINT"STARTA MED SYS 49152"
300 DATA 32,234,192,120,169,127,141,13
310 DATA 220,169,1,141,26,208,169,27
320 DATA 141,17,208,169,50,141,18,208
330 DATA 169,47,141,20,3,169,192,141
340 DATA 21,3,169,200,141,22,208,173,25
350 DATA 208,141,25,208,88,96,169,1,141
360 DATA 25,208,169,52,141,18,208,169
370 DATA 66,141,20,3,88,76,0,195,169,1
380 DATA 141,25,208,169,47,141,20,3,36
390 DATA 255,36,255,36,255,173,18,208
400 DATA 201,52,240,0,162,128,169,255
410 DATA 141,21,208,36,255,206,255,3
420 DATA 206,255,3,206,255,3,234,234,36
430 DATA 255,169,62,141,4,221,169,17
440 DATA 141,14,221,36,255,206,255,3
450 DATA 234,36,255,172,18,208,185,0
460 DATA 194,141,17,208,172,4,221,185
470 DATA 194,192,141,148,192,76,150,192
480 DATA 234,234,234,234,234,234,234
490 DATA 234,234,234,206,22,208,238,22
500 DATA 208,202,208,216,76,191,192,234
510 DATA 234,234,234,234,234,234,234,36
520 DATA 255,206,22,208,238,22,208,202
530 DATA 208,194,104,104,104,104,104
540 DATA 104,169,50,141,18,208,169,27
550 DATA 141,17,208,76,49,234,192,192
560 DATA 159,180,158,179,157,178,156
570 DATA 177,155,176,154,175,153,174
580 DATA 152,173,151,172,150,171,149
590 DATA 170,160,0,162,0,189,46,193,153
600 DATA 0,194,200,240,8,232,224,8,208
610 DATA 242,76,236,192,162,0,169,234
620 DATA 157,0,195,232,208,250,162,0
630 DATA 189,54,193,157,0,208,232,224
640 DATA 16,208,245,169,0,141,255,63
650 DATA 141,16,208,162,7,169,1,157,39
655 DATA 208
660 DATA 169,80,157,248,7,202,16,243,96
670 DATA 31,24,25,26,27,28,29,30,0,60
680 DATA 35,65,70,70,105,75,140,75,175
690 DATA 70,210,65,245,60
```

ytterligare en NOP-sats. Detta trots att instruktionen före DEC$D016 är en BIT$FF (zeropage) instruktion. Loopen blir då automagiskt självinställande beroende av hur många cykler videochipet har tagit på sig. Man kan alltså ha valfritt antal sprites (0-8) på valfri rasterrad, och det fungerar ändå!

Om ni är duktiga klarar ni att skriva rutinen själva efter denna information, men annars är det bara att knappa in basiclistningen här intill, eller att skaffa Månadens diskett med den kommenterade källkoden. Har ni önskemål om nya artiklar så skriv hit. Adressen hittar ni som vanligt i Frågor och Svar-spalten. Lycka till!

/Mikael Pawlo

skall fortsätta med en ytterligare uppackning av programmet. * Du kan efter att ha utfört en reset leta efter typiska start kombinationer (SEI, LDX#$00 o.s.v.) i minnet. Detta är dock ganska arbetskrävande.

4. Poka bara fram fonten på samma sätt som för en 1X1 font. Sedan skriver du bokstäverna med t.e.x. SHIFT och/eller RVS ON på samt tillsammans med vanliga

(Forts. på sid. 38)

Månadens 64 disk

På månadens diskett finner du de program som publiceras i tidningen såsom listningar. Orkar du inte knappa in dessa själv så är det bara att ladda in dem från vår diskett.

På resten av diskytrymmet finns allehanda nyttoprogram för den som programmerar. Speciellt intressant kanske detta kan vara för de som programmerar demos. På disketten finns även ett PD-spel eller två, det finns en disktidning från hackervärlden och det kan finnas en del andra trevliga program. Någon enstaka demo kan även finns med på Månadens diskett.

På disketten kommer det åtminstone att finnas en så kallad SOURCE FIL till TURBO ASSEMBLER. Det är en fil från Mikael Pawlo och ett program som tidigare varit listat i SHN. Den här filen har alla kommentarer som du kan behöva för att kunna förstå vad Mikael har gjort när han programmerade den- Köpte du diskett 7-90 men inte förstod hur TURBO-ASS fungerar så får du nu chansen att lättare sätta dig in i det.

Demodiskett

Till månadens diskett kan du också köpa en särskild demodisk. På denna finns ett urval av de allra nyaste och bästa som har kommit ut på marknaden just då när disketten sätts samman. Ofta har dagens demos formen av ett flertal filer så det blir inte så många titlar på disketten. Fast egentligen kan varje del betraktas som en demo i sig så disketten är minsann proppad med demos i alla fall.

Om du undrar varför jag inte talar om mer exakt vad som finns på disketten så är det för att innehållet bestäms först i sista minuten. Priset är medvetet satt så lågt att ingen skall ha anledning att klaga om inte allt på disketten är nytt. För 30 kr kan du få två disketter med program

Vi gör ett uppehåll

Diskett #4-91 är den sista Månadens 64-diskett tills vidare om inte någon annan tar över. Det kan tänkas att jag återupptar verksamheten igen till senhösten/vintern. Anledningen till att jag tar en paus är att jag, just nu, inte klarar av att sköta disketten som jag tycker att den borde skötas. Det är inget som hindrar att du, i alla fall, skriver någon rad till mig om du har problem som du tror inte passar för Linus eller Bympen. Jag överger inte SHN i första taget. Skriva kan du göra till:

Gunnar Kålbäck
Box 66
640 60 Aker

Det är viktigt att du skriver stort och tydligt på postgiroblanketten när du beställer disketterna. Jag får bara en rätt dålig kopia på din insättning från Postgirot så det kan, ibland, vara svårt att se vad som skrivits på den. Det räcker gott med att du använder diskettens artikelnummer. Mitt postgironummer är 81 49 68-4.

Månadens diskett, 4-91, kostar 20 kr och Demodisketten (D4-91) kostar 10 kr. Demodisketterna kan bara köpas tillsammans med Månadens diskett och notera att jag inte längre säljer tomdisketter!

Tidigare utgivna disketter kommer jag fortfarande att sälja till de som först nu upptäckt att de finns. Du kan få en lista över alla disketterna och deras innehåll om du skickar mig ett C5-kuvert med ditt namn och 5 kr porto på eller om du skickar med 5 kr extra vid beställning av Månadens diskett.

/Gunnar Kålbäck

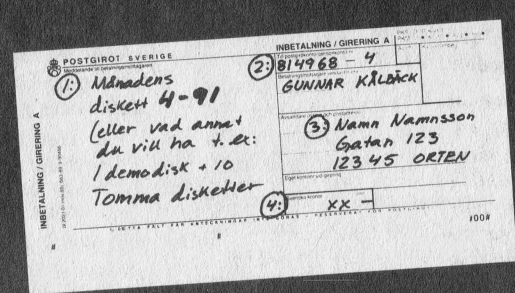
Så här beställer du Månadens diskett:

1: Här skriver du in vad du vill ha skickat till dig

2: Skriv in postgironummer och betalningsmottagare

3: Skriv dutt namn och din adress TYDLIGT

4: Skriv in beloppet du har beställt för



Frågor & svar
(Forts. fr. sid: 37)

nedtryckningar. Du bygger alltså upp bokstäverna med flera olika tecken, det finns ingen speciell poke, men du kan ju göra en rutin som ordnar uppbygnnaden åt dig. Se även nummer 9/90 för utförligare beskrivning.

5. Ja, om det är vid packning av ett program du menar.

Mer maskinkod

Hej Mikael Pawlo! Jag har några frågor om min sextiofyra.

1. Jag skulle vilja att du hade en skola för de som vill lära sig maskinkod.

2. En listning i din tidning skulle jag prova, men det hände ingenting. Det gäller listingen i nummer 6/90, Rasterdesigner. Det stod bara "Ready." och jag skrev också sys 49920. Vad gjorde jag för fel?

Svar: 1. Din önskan är hörd, men i sådana fall kommer det att bli en assemblerskola, men jag vet inte om jag hinner färdigställa någon på än ett tag.

2. Om det inte ens blev något "Out of data error?" så måste du ha gjort ett grovt fel i början av programmet, dvs. bland de första hundra raderna. Om däremot något felmeddelande, eller om en informations skrivits ut och rutinen ändå ej fungerat, så har du knappat fel någonstans. Kontrollera listningen.

Handbok till TFC

Hej 64 in toto! Jag har två frågor. 1. Jag köpte en TFC III för ett tag sedan, men det var engelsk handbok. Kan man få tag på en svensk på något sätt? 2. Vad menas med en stjärnscroll? Hälsningar LTP

Svar: 1. Se nummer 1/91. Tala annars med din datorhandlare och se efter om han kan ordna en manual. 2. Det är mer eller mindre stora pixels (minsta möjliga skärmpunkten) som rör sig i mönster på skärmen för att t.e.x. simulera vyn sett ifrån ett rymdskepp (dvs. de stjärnor man ser när man färdas). Och kära LTP, jag besvarar inte frågor per fax!?!

Rädd för virus!

Mors (*lilla Olle?/Attle*) C64 in toto! Jag är en nyfiken kille som har några frågor (utan att Attle lägger sig i (*Ha! Ha! För sent.../Attle*)). 1. Vad är ett virus och vad händer när man får det? 2. Är det lätt att en C64 blir drabbad? 3. Vad är ett cartridge? Från en frågvis kille. P.S. Utrota ohyran Attl...

Svar: Ledsen, men Attle bet av slutet på brevet, så nu lär vi aldrig få reda på vad som stod där (Puhhh.../Attle). 1. Ett virus är ett program som hänger sig på ett annat program och sedan försöker sprida sig vidare till andra program och filer.

Interrupt-player

```
10 REM *** INTERRUPT PLAYER ***
20 REM *** AV MIKAEL PAWLO. ***
30 FORBYMP=49152TO49199:READSHN
40 POKEBYMP,SHN:NEXTBYMP
50 INPUT"INIT(DECIMALT)";INIT
51 A=INT(INIT/256)
52 B=INIT-(A*256)
60 POKE 49184,A
62 POKE 49184,B
70 INPUT"PLAY(DECIMALT)";PLAY
71 A=INT(PLAY/256)
72 B=PLAY-(A*256)
75 POKE 49194,A
76 POKE 49194,B
80 PRINT "SPELA MUSIKEN MED SYS 49152."
90 PRINT "LYCKA TILL! /MIKAEL PAWLO"
300 DATA  120 , 169 , 127 , 141 , 13
310 DATA  220 , 169 , 1 , 141 , 26
320 DATA  208 , 169 , 250 , 141 , 18
330 DATA  208 , 169 , 27 , 141 , 17
340 DATA  208 , 169 , 36 , 141 , 20
350 DATA  3 , 169 , 192 , 141 , 21
360 DATA  3 , 32 , 0 , 24 , 88
370 DATA  96 , 169 , 1 , 141 , 25
380 DATA  208 , 32 , 6 , 24 , 76
390 DATA  49 , 234 , 0 , 0 , 0
```

När sedan programmen körs så är det viruset som först körs och det kan då t.e.x. kopiera sig vidare eller förstöra den diskett som sitter i datorn. Sedan körs programmet oftast som normalt, och man märker inte av viruset förrän det som sagt bryter ut och gör någon skada.

2. Nej, det finns inga virus på sextiofyran, men däremot finns det gott om trojanska hästar. En trojansk häst är ett program som ger sig ut för att ha en funktion men som egentligen har en annan, oftast destruktiv, funktion. Ett känt exempel är Drive Music som någon senare gjorde om till Auto Alignment. Detta program skall kunna justera läshuvudet i diskdriven, men när man använder det spelas Für Elise på diskdriven. En av mina kamrater förstörde sin diskdrive med detta program...

3. Det är en liten låda med ett kretskort som stoppas in i spelkassettslitsen. Informationen på kretskortet ger sedan olika nya funktioner till din dator, beroende på vad det är för cartridge (ex. nya basickommandon, assembler, spel).

Jag är trött!

Tjena! Jag är en kille som är trött på alla som skriver in hit och frågar efter simpla grejer i basic...Jag tycker också att du skulle publicera dina rutiner i maskinkod, gärna en maskinkodslistning som går att skriva in i TFC III:s eller Action Replays maskinkodsmonitor... Jag har en kommentar till dina program, lägg inte in interrupt-rutinen i programmet, det kan bli jobbigt för några att lägga ihop det i ett demo, tro mig jag känner många som tycker det. Jag har ett exempel till dig. Ditt program :

```
4000 INC$D020
STA$D020
STA$ D021
RTS
```

Nu kan vi själva göra interruptrutinen. Vi lägger den på $5000.

```
5000 SEI LDA#$7F        LDA#$00
STA$DC0D                STA$D019
```

```
STA$D01A                STA$0315
LDA#$00                 CLI
STA$0314                RTS
LDA#$51
```

Sedan skriver vi på adress $5100.

```
5100 LDA#$50            LDA#$51
STA$D012                STA$0315
LDA#$1B                 JSR$4000
STA$D011                LDA$D019
LDA#$00                 STA$D019
STA$0314                JMP$EA31
```

Lägg inte in alla dina rutiner på $C000, skall du ha med det i ett demo och du skall ha många delar och demot inte skall ladda vidare så blir det kris med minnet... Jag tycker att du borde ha med en dysp (eller var det dycp?). Ed / Micromics 1991

Svar: Vad menar du med att det blir ont om minne när rutinerna ligger på $C000? Rutinerna blir inte kortare om man lägger dem på t.e.x. $1000. De tar precis lika stor plats i minnet. Lista programmen i maskinkod tycker jag inte var någon vidare idé, då en maskinkodslistning tar mycket större utrymme i tidningen vilket resulterar i kortare listningar, och dessutom kan du använda din monitor och se på programmen genom att skriva in basicloadern, köra programmet, gå in i monitorn och sedan använda kommandot Disassemble (D C000 visar innehållet från $C000). När det gäller interrupten så kan du skriva en egen rutin till mina program. Du skriver att vissa tycker att det är jobbigt att lägga ihop mina rutiner i demos, men jag tror att dessa skulle tycka att det vore jobbigare om de dessutom vore tvungna att skriva alla interrupt själva. Om ni läsare är av annan åsikt så kan ni skriva till mig så skall jag inte ha med interruptrutinerna i fortsättningen.

Talomvandlare

Hej 64 in toto! Jag har en fråga: Kan du göra ett program som omvandlar decimala tal till hexadecimala? Crazy Hacker

Svar: Ja. Knappa in listningen här ovanför och kör den. Skriv sedan SYS 49152, dec, där dec är ett tal i decimal form, för att konvertera ett tal.

/Mikael Pawlo

DEC-HEX konverterare

```
10 REM *** DECIMAL TILL HEXADECIMAL ***
20 REM *** TALKONVERTERARE GJORD AV ***
30 REM *** MIKAEL PAWLO FÖR SHN3/91 ***
40 REM *** ANVÄND MED SYS 49152,DEC ***
50 REM ***   DÄR DEC ÄR ETT TAL I    ***
60 REM ***        DECIMAL FORM       ***
70 FORT=49152TO49208:READBYMP:POKET,BYMP:N
EXTT
300 DATA  32 , 115 , 0 , 32 , 138
310 DATA  173 , 32 , 247 , 183 , 132
320 DATA  251 , 32 , 22 , 192 , 165
330 DATA  251 , 32 , 22 , 192 , 76
340 DATA  121 , 0 , 72 , 74 , 74
350 DATA  74 , 74 , 32 , 46 , 192
360 DATA  170 , 104 , 41 , 15 , 32
370 DATA  46 , 192 , 72 , 138 , 32
380 DATA  210 , 255 , 104 , 76 , 210
390 DATA  255 , 24 , 105 , 246 , 144
400 DATA  2 , 105 , 6 , 105 , 58
410 DATA  96 , 0 , 0 , 0 , 0
```

Månadens listning:

MUSIK-RIPPARE

Månadens listning är en riktig godbit som jag hoppas att ni skall tycka om. Det är en rutin som rippar den musik som finns i minnet! Rutinen är placerad mellan $C000-$C3BB (#49152-#50107) och startas med SYS 49152. Den klarar av att rippa ganska många olika musikrutiner, dock långt ifrån alla. Den klara dessvärre ej heller av att rippa musik som ligger på samma plats som rutinen i minnet. Tillvägagångssätt : Ladda det demo som du vill rippa musik ifrån. Resetta sedan och ladda in rutinen och kör den. Om du vill spara till kassett så väljer du det, annars trycker du bara på RETURN. Starta rutinen med SYS 49152. Om rutinen hittar musiken frågar den om du vill spela den, svara "j" för ja. Annars söker den vidare. Om det den har hittat verkligen är en musikrutin och du väljer att spela den, så kommer musiken att strömma ur högtalarna. Programmet visar "play" samt "init" och ber dig sedan att trycka på "s" för att spara. Om du ej vill spara är det bara att resetta. Programmet sparar musiken under namnet "/bymp". Ett litet tips : efter att ha kört basicloadern en gång, använd Memorysnatcher eller en monitor för att spara ut rutinen, så försvinner risken för att musiken blir överskriven av basicraderna.

Ni är väldigt dåliga på att skicka in egna listningar och ganska dåliga på att önska program. Är det inte värt 2.50 i porto att få det program som du inte har klarat av att göra själv? Publicerade listningar belönas! Jag hoppas på en förändring till nästa nummer... Innan jag stänger butiken för denna gång, en liten gåta : Hur många gånger vill man hoppa på Attle? Skicka era svar till adressen som ni finner under Frågor och Svar. Det är dock ingen tävling, så ni får inga priser, men originella och roliga förslag publiceras. Svaren vill jag före den 1 juni. Märk kuverten med "gåtan". Mitt svar publiceras i nummer 6/91, men glöm tills dess inte bort att skriva hit.

Memory-snatcher

```
10 REM ***    MEMORYSNATCHER    ***
20 REM ***  AV  MIKAEL PAWLO    ***
30 REM *** SYNTAX :             ***
40 REM *** SYS52000,X,Y,"Z",A   ***
50 REM *** X=STARTADRESSS       ***
60 REM *** Y=SLUTADRESSS        ***
70 REM *** Z=FILNAMN            ***
75 REM *** A=ENHET              ***
80 FORT=52000TO52040:READBYMP
90 POKET,BYMP:NEXTT
100 DATA 32,253,174,32,138,173,32,
247
110 DATA 183,132,251,133,252,32,25
3,174
120 DATA 32,138,173,32,247,183,132
,253
130 DATA 133,254,32,253,174,32,212
,225
140 DATA 169,251,166,253,164,254,7
6,95
150 DATA 225
```

Här kommer den listning som utlovades i förra numret. Det är en liten rutin som gör att du kan spara en bestämd del av minnet till valfri enhet. Rutinen ligger mellan $CB20 och $CB48 (#52000-#52040). Använder den gör du genom att skriva SYS 52000, startadress,slutadress+1,"Filnamn",enhet. Om du skulle vilja att rutinen sparade ut sig själv till diskett (8) så skulle du alltså skriva : SYS 52000,52000,52041,"Memory-snatcher",8. För att spara till kassett skall enhetsnummret vara 1. Lycka till med inknappningen!

/Mikael Pawlo

```
40 FORBYMP=49152TO50107:READSHN
50 POKE BYMP,SHN:NEXTBYMP
51 INPUT "SPARA TILL VILKEN ENHET (K/D)";A$
52 IF A$="K" THEN POKE 50059,1:REM KASSETT
57 POKE53280,0:POKE53281,0
60 PRINT "■■■MUSIKRIPPARE AV MIKAEL PAWLO FÖR
 SHN"
70 PRINT "■■
——"
80 PRINT "STARTA MED SYS 49152 ($C000)."
90 PRINT "RIPPAREN LIGGER MELLAN $C000-$C3BB"
100 PRINT "DVS. #49152-#50107."
110 PRINT "TANK PÅ UPPHOVSRÄTTEN NÄR DU RIPPAR
"
115 PRINT "MUSIK."
120 PRINT "■■■LYCKA TILL!  /MIKAEL PAWLO"
300 DATA  76 , 18 , 192 , 77 , 73
310 DATA  75 , 65 , 69 , 76 , 96
320 DATA  80 , 65 , 87 , 76 , 79
330 DATA  96 , 32 , 32 , 32 , 163
340 DATA  253 , 32 , 21 , 253 , 32
350 DATA  91 , 255 , 32 , 83 , 228
360 DATA  120 , 169 , 55 , 133 , 1
370 DATA  169 , 0 , 160 , 194 , 32
380 DATA  30 , 171 , 169 , 0 , 133
390 DATA  2 , 133 , 4 , 169 , 1
400 DATA  133 , 3 , 133 , 5 , 169
410 DATA  31 , 141 , 24 , 212 , 169
420 DATA  0 , 141 , 14 , 220 , 169
430 DATA  48 , 133 , 1 , 76 , 96
440 DATA  192 , 24 , 165 , 2 , 105
450 DATA  1 , 133 , 2 , 165 , 3
460 DATA  105 , 0 , 133 , 3 , 208
470 DATA  7 , 169 , 54 , 133 , 1
480 DATA  76 , 226 , 252 , 177 , 2
490 DATA  96 , 160 , 6 , 32 , 71
500 DATA  192 , 201 , 173 , 208 , 247
510 DATA  160 , 9 , 32 , 93 , 192
520 DATA  201 , 201 , 208 , 238 , 160
530 DATA  10 , 32 , 93 , 192 , 201
540 DATA  2 , 208 , 229 , 160 , 11
550 DATA  32 , 93 , 192 , 201 , 240
560 DATA  208 , 220 , 160 , 0 , 32
570 DATA  93 , 192 , 201 , 76 , 208
580 DATA  6 , 32 , 43 , 193 , 76
590 DATA  203 , 192 , 24 , 165 , 2
600 DATA  105 , 6 , 141 , 18 , 1
610 DATA  165 , 3 , 105 , 0 , 141
620 DATA  19 , 1 , 169 , 0 , 141
630 DATA  16 , 1 , 141 , 17 , 1
640 DATA  133 , 4 , 24 , 165 , 3
650 DATA  233 , 3 , 133 , 5 , 105
660 DATA  5 , 133 , 6 , 76 , 209
670 DATA  192 , 24 , 165 , 4 , 105
680 DATA  1 , 133 , 4 , 165 , 5
690 DATA  105 , 0 , 133 , 5 , 197
700 DATA  6 , 208 , 3 , 76 , 16
710 DATA  193 , 177 , 4 , 96 , 160
720 DATA  6 , 32 , 186 , 192 , 201
730 DATA  76 , 208 , 247 , 160 , 7
740 DATA  32 , 206 , 192 , 205 , 18
750 DATA  1 , 208 , 237 , 160 , 8
760 DATA  32 , 206 , 192 , 205 , 19
770 DATA  1 , 208 , 227 , 160 , 0
780 DATA  32 , 206 , 192 , 201 , 76
790 DATA  208 , 218 , 165 , 4 , 141
800 DATA  16 , 1 , 165 , 5 , 141
810 DATA  17 , 1 , 24 , 165 , 4
820 DATA  105 , 6 , 141 , 18 , 1
830 DATA  165 , 5 , 105 , 0 , 141
840 DATA  19 , 1 , 169 , 55 , 133
850 DATA  1 , 173 , 18 , 1 , 32
860 DATA  110 , 193 , 24 , 32 , 159
870 DATA  255 , 32 , 228 , 255 , 240
880 DATA  248 , 201 , 74 , 208 , 30
890 DATA  76 , 139 , 193 , 24 , 165
900 DATA  2 , 141 , 16 , 1 , 165
910 DATA  3 , 141 , 17 , 1 , 24
920 DATA  165 , 2 , 105 , 6 , 141
930 DATA  18 , 1 , 165 , 3 , 105
940 DATA  0 , 141 , 19 , 1 , 96
950 DATA  169 , 74 , 160 , 194 , 32
960 DATA  30 , 171 , 76 , 64 , 192
970 DATA  133 , 7 , 41 , 15 , 32
980 DATA  100 , 193 , 170 , 165 , 7
990 DATA  41 , 240 , 74 , 74 , 74
1000 DATA  74 , 32 , 100 , 193 , 168
1010 DATA  96 , 24 , 105 , 48 , 201
1020 DATA  58 , 48 , 2 , 105 , 6
1030 DATA  96 , 32 , 79 , 193 , 142
1040 DATA  114 , 194 , 140 , 113 , 194
1050 DATA  173 , 19 , 1 , 32 , 79
1060 DATA  193 , 142 , 112 , 194 , 140
1070 DATA  111 , 194 , 169 , 91 , 160
1080 DATA  194 , 32 , 30 , 171 , 96
1090 DATA  173 , 17 , 1 , 208 , 17
1100 DATA  169 , 63 , 141 , 141 , 194
1110 DATA  141 , 142 , 194 , 141 , 143
1120 DATA  194 , 141 , 144 , 194 , 76
1130 DATA  185 , 193 , 173 , 17 , 1
1140 DATA  32 , 79 , 193 , 140 , 141
1150 DATA  194 , 142 , 142 , 194 , 173
1160 DATA  16 , 1 , 32 , 79 , 193
1170 DATA  140 , 143 , 194 , 142 , 144
1180 DATA  194 , 173 , 19 , 1 , 32
1190 DATA  79 , 193 , 140 , 154 , 194
1200 DATA  142 , 155 , 194 , 173 , 18
1210 DATA  1 , 32 , 79 , 193 , 140
1220 DATA  156 , 194 , 142 , 157 , 194
1230 DATA  169 , 130 , 160 , 194 , 32
1240 DATA  30 , 171 , 173 , 17 , 1
1250 DATA  240 , 27 , 173 , 16 , 1
1260 DATA  133 , 16 , 173 , 17 , 1
1270 DATA  133 , 17 , 32 , 219 , 194
1280 DATA  177 , 16 , 133 , 18 , 200
1290 DATA  177 , 16 , 133 , 19 , 160
1300 DATA  0 , 76 , 202 , 194 , 169
1310 DATA  0 , 141 , 32 , 1 , 76
1320 DATA  179 , 194 , 147 , 5 , 17
1330 DATA  32 , 66 , 89 , 77 , 80
1340 DATA  32 , 77 , 85 , 83 , 73
1350 DATA  75 , 32 , 82 , 73 , 80
1360 DATA  80 , 32 , 65 , 86 , 32
1370 DATA  77 , 73 , 75 , 65 , 69
1380 DATA  76 , 32 , 80 , 65 , 87
1390 DATA  76 , 79 , 32 , 71 , 74
1400 DATA  79 , 82 , 68 , 32 , 13
1410 DATA  17 , 32 , 32 , 32 , 32
1420 DATA  32 , 32 , 32 , 32 , 32
1430 DATA  32 , 32 , 70 , 92 , 82
1440 DATA  32 , 54 , 52 , 32 , 73
1450 DATA  78 , 32 , 84 , 79 , 84
1460 DATA  79 , 47 , 83 , 72 , 78
1470 DATA  13 , 13 , 17 , 32 , 32
1480 DATA  83 , 92 , 75 , 69 , 82
1490 DATA  32 , 77 , 85 , 83 , 73
1500 DATA  75 , 32 , 0 , 13 , 17
1510 DATA  32 , 32 , 77 , 85 , 83
1520 DATA  73 , 75 , 32 , 70 , 85
1530 DATA  78 , 78 , 69 , 78 , 32
1540 DATA  80 , 93 , 36 , 48 , 57
1550 DATA  70 , 54 , 44 , 32 , 83
1560 DATA  80 , 69 , 76 , 65 , 32
1570 DATA  77 , 85 , 83 , 73 , 75
1580 DATA  63 , 0 , 13 , 13 , 32
1590 DATA  32 , 73 , 78 , 73 , 84
1600 DATA  58 , 32 , 36 , 63 , 63
1610 DATA  63 , 63 , 44 , 32 , 80
1620 DATA  76 , 65 , 89 , 58 , 32
1630 DATA  36 , 48 , 57 , 70 , 54
1640 DATA  0 , 177 , 18 , 32 , 209
1650 DATA  194 , 201 , 72 , 240 , 24
1660 DATA  201 , 170 , 240 , 20 , 201
1670 DATA  162 , 240 , 16 , 76 , 189
1680 DATA  194 , 169 , 95 , 141 , 16
1690 DATA  1 , 169 , 192 , 141 , 17
1700 DATA  1 , 76 , 199 , 194 , 169
1710 DATA  0 , 160 , 195 , 32 , 30
1720 DATA  171 , 76 , 226 , 194 , 169
1730 DATA  48 , 133 , 1 , 76 , 159
1740 DATA  194 , 141 , 32 , 1 , 72
1750 DATA  169 , 55 , 133 , 1 , 104
1760 DATA  96 , 160 , 1 , 169 , 48
1770 DATA  133 , 1 , 96 , 169 , 35
1780 DATA  160 , 195 , 32 , 30 , 171
1790 DATA  120 , 169 , 53 , 133 , 1
1800 DATA  169 , 0 , 32 , 250 , 194
1810 DATA  32 , 253 , 194 , 76 , 56
1820 DATA  195 , 0 , 108 , 16 , 1
1830 DATA  108 , 18 , 1 , 13 , 13
1840 DATA  32 , 32 , 86 , 91 , 76
1850 DATA  74 , 32 , 76 , 93 , 84
1860 DATA  65 , 82 , 32 , 77 , 69
1870 DATA  68 , 32 , 78 , 85 , 77
1880 DATA  77 , 69 , 82 , 84 , 65
1890 DATA  78 , 71 , 69 , 78 , 84
1900 DATA  69 , 82 , 0 , 13 , 13
1910 DATA  32 , 32 , 40 , 83 , 41
1920 DATA  80 , 65 , 82 , 65 , 82
1930 DATA  32 , 32 , 32 , 32 , 32
1940 DATA  32 , 32 , 32 , 0 , 169
1950 DATA  250 , 205 , 18 , 208 , 208
1960 DATA  251 , 169 , 55 , 133 , 1
1970 DATA  32 , 159 , 255 , 32 , 228
1980 DATA  255 , 208 , 7 , 169 , 53
1990 DATA  133 , 1 , 76 , 243 , 194
2000 DATA  201 , 83 , 240 , 18 , 201
2010 DATA  49 , 48 , 241 , 201 , 52
2020 DATA  16 , 237 , 24 , 233 , 48
2030 DATA  162 , 53 , 134 , 1 , 76
2040 DATA  240 , 194 , 169 , 54 , 133
2050 DATA  1 , 88 , 169 , 0 , 141
2060 DATA  24 , 212 , 169 , 0 , 141
2070 DATA  48 , 1 , 141 , 64 , 1
2080 DATA  173 , 19 , 1 , 24 , 233
2090 DATA  0 , 141 , 49 , 1 , 105
2100 DATA  18 , 141 , 65 , 1 , 169
2110 DATA  1 , 162 , 8 , 32 , 186
2120 DATA  255 , 169 , 5 , 162 , 182
2130 DATA  160 , 195 , 32 , 189 , 255
2140 DATA  173 , 48 , 1 , 133 , 32
2150 DATA  173 , 49 , 1 , 133 , 33
2160 DATA  169 , 32 , 174 , 64 , 1
2170 DATA  172 , 65 , 1 , 32 , 216
2180 DATA  255 , 120 , 169 , 31 , 141
```

FULL KONTROLL!!!

Linus Nielsen avslutar här sin artikelserie om programmering på C-64.

Mig slipper ni aldrig!!! Trista VIC-tricks och obegripliga tabeller skola förfölja eder tills mina dagar är till ända. HAHA!!!

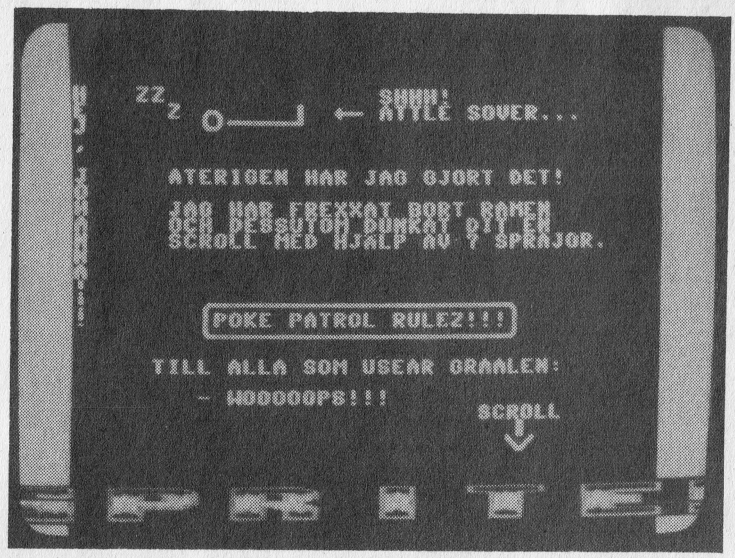
Nu skall vi äntligen göra något vettigt av våra kunskaper. Jaja, vettigt och vettigt, vi skall göra en spritescroll i ramen.

-"ÅÅÅÅHHH! Är det SANT??? En spritescroll i RAMEN! OJOJOJ! Jag har aldrig önskat något högre än att göra en spritescroll i ramen! Pengar och makt är ingenting för mig, bara en spritescroll i ramen kan göra mig lycklig.", säger genast den intresserade...

Jaja, någonstans måste man ju börja. Det FINNS ju folk som tycker det är intressant med spritescrollar...

Då jag senast lämnade er åt ert öde hade jag beskrivit hur man öppnar ramen i kanten och stoppat dit en sprite. Då var det sprite nummer 1 och jag lovade att förklara varför det var svårare att använda sprite 0. Därför tänker jag medelst dammig teori och rasterkartor förklara hur man använder även sprite 0:

Som jag nämnt skall man sätta på 38-kolumnersmode exakt en cykel innan ramen ritas ut och då måste man komma ihåg vad jag skrev i nummer 2/91, nämligen att själva skrivoperationen sker under den sista cykeln i instruktionen. Om vi använder en STA så måste den påbörjas 4 cykler innan skrivningen skall göras så att den sker i rätt tidpunkt.



Förvarningscykler

Vi utgår från att vi endast har en sprite påsatt och att det är sprite nummer 0. Om vi gluttar lite på den ökända rasterkartan ser vi att skrivningen till $D016 måste ske under sprite 0:s andra förvarningscykel. Om vi använder en STA kommer VIC att stoppa processorn precis innan STA:n skriver och skrivningen kommer inte att ske förrän processorn startats igen, efter inläsningen av sprite 0, och då är det alldeles för sent.

Vi tittar återigen på hur en STA $D016 utförs:

Cykel	Typ	Operation
1	Läs	Läs OP-kod (STA)
2	Läs	Läs adress lågbyte ($16)
3	Läs	Läs adress högbyte ($D0)
4	Skriv	Skriv data

Som vi ser skrivs data till $1000 under sista cykeln. Under en skrivcykel kan ju som bekant ("Bekant"...för dig ja, messerschmitt /Attle) VIC inte stoppa processorn. Detta skulle vi kunna utnyttja, men hur? En STA har ju bara en skrivcykel och vi skulle ju skriva till $D016 under sprite 0:s andra förvarningscykel. Vi behöver stjäla två stycken cykler av VIC. Vi tar och tittar på hur en DEC $D016 utförs:

Cykel	Typ	Operation
1	Läs	Läs OP-kod (DEC)
2	Läs	Läs adress lågbyte ($16)
3	Läs	Läs adress högbyte ($D0)
4	Läs	Läs data från $D016
5	Skriv	Minska data med 1
6	Skriv	Skriv tillbaka data i $D016

Ser ni att minskningen utförs under en skrivcykel? Det beror på att processorn inte kan stoppas under en sådan operation, och därför ser den till att den är en skrivcykel. Det innebär i sin tur att om man använder en DEC $D016 istället för en STA $D016 kan man stjäla två förvarningscykler av VIC. Om vi tittar på vad som står i $D016 normalt ser vi att det står $08 (Egentligen står det ju $C8, men de två översta bitarna används inte), och det blir binärt XX001000. Den enda tända biten är 38-kolumnersbiten som skall släckas för att aktivera 38-kolumnersmode. Om vi minskar detta med 1 blir det $07 (eller $C7) och det blir XX000111 binärt, då blir 38-kolumnersbiten släckt! Alltså kan vi använda DEC $D016 för att plocka bort ramen och detta även med sprite 0 aktiverad.

För att kunna använda sprite 0 skall vi alltså byta ut LDA #$00 och STA $D016 mot en DEC $D016. LDA #$00 tar 2 cykler och STA $D016 tar 4, då går det på ett ut eftersom en DEC $D016 tar 6 cykler.

För att visa vad man kan ha detta till har jag gjort en rutin som använder 7 spritar till att scrolla en text över skärmen och i ramen. För att inte krångla till det alldeles har jag placerat scrollen i den nedre delen av ramen. Där blir det ju inte något strul med teckenpekarna.

Det första vi märker är att vårt program plötsligt blir en aning större än de jag tidigare publicerat. Det är mycket som skall göras för

att få vår scroll att funka. Vi börjar med en kort beskrivning av programmet.

Spritescrollen

Förutsättningarna för att scrollen skall fungera är följande:

1) Du skall ha en teckenuppsättning ritad i sprites, en sprite för varje bokstav. Använd valfri sprite-editor för att rita dina tecken och ladda sedan in hela klabbet på exempelvis adress $2000. När du ritar dem måste du se till att INTE använda översta och nedersta pixelraden! När man placerar en sprite i högra ramen visar sig mindre trevliga effekter på den övre och nedre raden...

2) Du skall även helst ha skrivit en liten scrolltext där tecknen inte är lagrade som skärm- eller ASCII-koder, utan som sprite-pekarvärden.

Om t.ex spriten föreställande bokstaven "A" ligger på adress $2000 har den sprite-pekarvärde $2000 / 64 = $80. Spritescroll-rutinen går sedan igenom din text och stoppar pekarvärdena i $07f8-$07fe allt eftersom de kommer. Enklaste sättet att editera en text är att hamra in texten i skärmminnet och sedan köra ett BASIC-program som läser av skärmminnet på $0400 och konverterar skärmkoderna till spritepekare.

3) För att texten inte skall "ploppa" upp då skärmen direkt, utan glida in från höger skall du börja din text med minst 7 mellanslag.

4) Scrolltexten laddar du sedan in på lämpligt ställe i minnet och ser till att rutinen läser textdata från den adressen. För de som knappar in assemblerkoden direkt är det bara att sätta konstanten "scrolltext" till samma adress.

Programexempel: SPRITESCROLLER

```
                    ; Först definierar vi startadressen:
     *= $1000
INT1   = $F7        ; Första raster-IRQ
INT2   = $F9        ; Andra raster-IRQ
                    ; Sedan definierar vi var mellanslag
                    ;ligger i spritefonten:
SPACE  = $9C        ; Pekaren till fontens mellanslags-sprite.
                    ; I min font låg den här, hur din font
                    ; ser ut vet ju inte jag...
                    ; Här definierar vi den "högraste" X-
                    ;positionen för varje sprite. Om man
                    ;placerar en sprite VÄLDIGT långt till
                    ;höger kommer den in igen på vänster sida:
SPR0   = $F7        ; $01F7 - Längst till vänster
SPR1   = $3F        ; $003F
SPR2   = $7F        ; $00F7
SPR3   = $BF        ; $00BF
SPR4   = $FF        ; $00FF
SPR5   = $3F        ; $013F
SPR6   = $7F        ; $017F - Längst till höger
; Adressen till scrolltextens början:
SCRTEXT = $2800
; Lite Zeropage-variabler:
STACK  = $F8        ; Mellanlagring för stackpekaren
TEXTPEK = $F9       ; Pekare till aktuellt tecken
SPEED  = $FB        ; Scrollhastighet
SCR    = $FC        ; Pixelräknare
                    ; Här börjar programmet:
    SEI
    LDA #$00        ; Nollställ pixelräknaren
    STA SCR
    LDA #$05        ; Hastighet: 5 pixels/rastervarv
    STA SPEED
    LDA #<SCRTEXT ; Sätt textpekaren till början
    STA TEXTPEK   ; av scrolltexten.
    LDA #>SCRTEXT
    STA TEXTPEK+1
    LDA #$00        ; Svart bakgrundsfärg
    STA $D020
    STA $D021
    LDA #$01        ; Vita sprajor...
    STA $D027
    STA $D028
    STA $D029
    STA $D02A
    STA $D02B
    STA $D02C
    STA $D02D
    LDA #$7F
    STA $D015       ; Sätt på sprite 0-6
    STA $D01D       ; X-förstoring på allihop
    LDA #SPACE      ; Mellanslag (=tom sprite)
    STA $07F8
    STA $07F9
    STA $07FA
    STA $07FB
    STA $07FC
    STA $07FD
    STA $07FE
    LDA #SPR0       ; Placera ut sprajorna.
    STA $D000       ; Detta är egentligen inte
    LDA #SPR1       ; nödvändigt, men för klarhets
    STA $D002       ; skull gör vi det ändå...
    LDA #SPR2       ; Annars KAN det flimra till lite
    STA $D004       ; första rastervarvet sprajorna
    LDA #SPR3       ; visas...
    STA $D006
    LDA #SPR4
    STA $D008
    LDA #SPR5
    STA $D00A
    LDA #SPR6
    STA $D00C
    LDA #$61        ; MSB satt för sprite 0, 5 och 6
    STA $D010
    LDA #$FB        ; Sprajornas Y-position
    STA $D001
    STA $D003
    STA $D005
    STA $D007
    STA $D009
    STA $D00B
    STA $D00D
    LDA #$00        ; Ta bort fula ränder...
    STA $3FFF
    LDA #<IRQ1      ; Första raster-IRQ
    STA $0314
    LDA #>IRQ1
    STA $0315
    LDA #INT1       ; Första rasterraden
    STA $D012
    LDA $D011
    AND #$7F
    STA $D011
    LDA #$01
    STA $D01A       ; Aktivera raster-IRQ
    STA $D019       ; För säkerhets skull...
    LDA #$7F        ; Stäng av timer-IRQ
    STA $DC0D
    CLI
    RTS
IRQ1  LDA #$01      ; Kvittera IRQ
    STA $D019
    LDA #INT2       ; Ladda ny rasterrad...
    STA $D012
    LDA $D011
    AND #$7F
    STA $D011
    LDA #<IRQ2      ; Ändra vektorn för
    STA $0314       ; det andra avbrottet
    LDA #>IRQ2
    STA $0315
```

(Forts. på nästa sida)

(Forts. fr. föreg. sid.)

```
    TSX             ; Spara undan stackpekaren
    STX STACK
    CLI
    LDX #$04        ; Vänta, vänta, vänta...
WAITLOOP DEX
    BNE WAITLOOP
    NOP
    NOP
    N
```

Betala för 10 nr och du får

11 för 175:-!

Ta chansen! Aldrig förr har du fått så mycket datorläsning till detta pris!

Gillar du datorer?

Då är Svenska Hemdator Nytt den rätta tidningen för dig! Under 1991 kommer vi ut med elva nummer och den som vill göra ett klipp börjar prenumerera NU!. Det är nämligen så att de som börjar sin prenumeration före nr 6/91 kommer att få nr 6 1/2 av bara farten! ELVA nummer för bara 175:-!! Detta är ett tillfälle som inte återkommer.

Detta erbjudande gäller för ALLA som betalar sin prenumeration FÖRE DEN 13 JUNI 1991

Varje nytt nummer av Svenska Hemdator Nytt innehåller massor av läsning för den hemdatorintresserade, oavsett vilken dator han/hon har. Vi har särskilda sektioner för ATARI ST, AMIGA, COMMODORE 64, PC, MACINTOSH, MSX och SPECTRUM.

Vi har även sidor för den som gillar spelkonsoller. I varje nummer har vi dessutom flera sidor med spelrecensioner, speltips och nyheter. Prova oss! Du kommer garanterat att fortsätta!!

Klipp ut eller kopiera av talongen här nedan, lägg den på närmaste brevlåda och nästa nummer av SHN kommer att skickas till dig, direkt i din brevlåda över en vecka innan tidningen finns ute i butikerna

☒ **Ja, jag vill prenumerera! Skicka mig nästa nummer samt ett inbetalningskort på 175:- för en prenumeration 10 nr framåt inkl. porto och moms.**

Om jag bara betalar före den 13 Juni kommer jag även att få nr 6 1/2 = totalt 11 tidningar.

Fyll i uppgifterna här tydligt. Texta gärna, tack!

Har du prenumererat tidigare ☐ Ja ☒ Nej

Vilken dator använder du? Atari

Vilket år (endast årtal) är du född: 1976

Namn: Daniel Svensson

Adress: Höjdhoppsvägen 20

Postnr/Ort 69154 Karlskoga

Tel.nr: 0586/25761

(Målsmans underskrift om du är under 16 år)

Svenska Hemdator Nytt

Frankeras ej
Mottagaren betalar portot

SELDA MEDIA AB

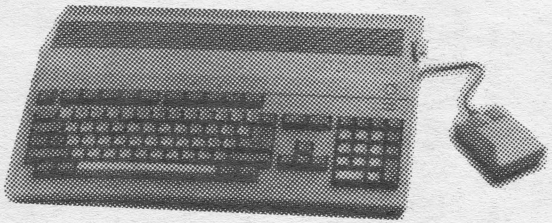
Svarspost
Kundnummer 410 130000
448 23 Floda

JUBILÉUMSPRIS PÅ DATORER OCH TILLBEHÖR.

1991 20 år

Commodore AMIGA 500

3.995:-
INKL. 10 DISKETTER



Våra 5 Amiga 500-paket:

Amiga Grundpaket 4.295:-
Svensk med mus, joystick och Appetizer.

Amiga Tekno.....4.995:-
Med program och elektroniksats.

Amiga Action.....4.795:-
"TEENAGE MUTANT HERO TURTELS" MM.

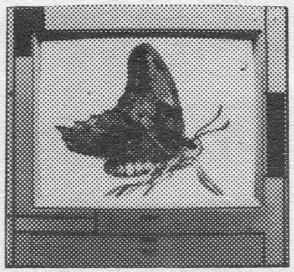
Amiga All-in-one.....4.795:-
Med rit-, skriv och musikprogram.

Amiga SUPER-paket...8.995:-
Med 8833-II monitor, 9 nålsskrivare, joystick, kablar och Appetizerprogram.

TILLBEHÖR:

A501 512Kb/klocka.....595:-
A1011 Ext. floppy.....849:-
A590 HD 20Mb hårddisk. 4.495:-
A520 RF-modulator.....269:-
Monitorkabel 8833-II.....139:-
Monitorkabel scart.....159:-

PHILIPS 8833-II ARTIST

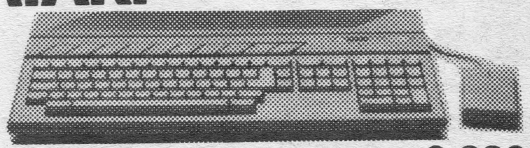


2.595:-
Normalt pris: 4.244:-
Universell färgmonitor med STEREO-ljud !!!
Passar till ATARI, PC, AMIGA

SEIKOSHA

SP-1900 9 nålar, centronics 1.495:-
SP-2000 9 nålar, 192 tps.....2.494:-
SL-92 24 nålar, 240 tps.....4.488:-
SL-80AI 24 nålar, 135 tps.....2.995:-
SP-180VC Fför C-64.....1.795:-

ATARI



520STFM + Discoverypack.....2.889:-
520STE + spelpack.....3.899:-
520STE 1Mb RAM + spelpack...4.599:-
520STE 4 Mb RAM + spelpack..6.899:-
1040STE + Extrapack.....4.799:-
1040STE, SM124 + Ex-pack..5.899:-

☆ ☆ ☆

Disketter 3.5" Fuji eller 3M.....99:-
Joystick från.....129:-
Rengöringsdisketter 2 st 3.5".....135:-
Printerpapper bana/1000 ex.....149:-

Angivna priser gäller så långt lagret räcker.

Butikstider: Vardagar 10-18 Lördagar 10-14

1991 20 **BECKMAN**
Beckman Innovation AB

Box 1007
122 22 ENSKEDE
Tel: 08-39 04 00

Telex: 10318
Fax: 08-649 70 20

Butik
Gullmarsplan 6
Tel: 08-91 22 00

Vi lämnar 14 dagars fullständig returrätt på oskadade varor som köpts kontant eller på postorder.

68000-DOS

Att MS-DOS-maskinerna är populära på företag behöver jag nog inte tala om för er. En av fördelarna med att satsa på MS-DOS är att man ej är beroende av en enda firma som levererar hårdvara till dig. När IBM introducerade sin nya PS/2-serie och tyckte att alla som behövde en ny dator gott kunde köpa en ny uppsättning expansionskort, revolterade både användare och leverantörer och höll fast vid sina PC och AT maskiner. Det har till och med gått så långt att IBM har tvingats tillverka PS/2 maskiner med AT-buss.

Något som alla vinner på är att om många använder en datortyp så kommer många att skriva program till den. Detta stämmer väldigt bra med IBM PC. Fördelen med många program är ju att alla kan hitta något program som passar.

Tro nu inte att jag försöker få er att köpa PC-maskiner, nej ännu har IBM ej lyckats skrapa ihop så mycket pengar att det räcker att muta mig till något sådant. Nej, jag sitter bara här och funderar över vad som skulle ha hänt om de som gör maskiner med 68000-processorer hade enats om ett operativsystem. Tänk om Apple, Atari och Commodore hade kunnat sätta sig ned och enas om ett operativ som tillåt att samma program kunde köras på alla tre datortyperna. Med program menar jag nu i första hand nyttoprogram. Spel och andra lite mindre seriösa program, som vanligtvis går rakt på hårdvaran, kunde fortfarande skilja mellan datorerna.

Om man kunde köra samma nyttoprogram på alla maskinerna skulle de som utvecklar program ha en större potentiell marknad och därför satsa mer på sina produkter. Alla skulle ha tillgång till program som Calamus och Hypercard.

Ni kanske tror att detta är omöjligt? Jag vill då påpeka för er att de olika modellerna av Macintosh internt är mycket olika. Det enda som får programmen att fungera på alla maskinerna är fullständig avhållsamhet från tafsning på hårdvaran. Detta gör i sin tur att problemen vid byte av hårdvara eller operativ blir mindre.

För att ett operativ skulle klara denna utmaning måste alla tänkbara finesser finnas i operativsystemet. Eventuell hårdvara som endast finns i någon dator måste emuleras av operativet i de andra. Det enda som behöver vara gemensamt för de olika datorernas operativsystem är ett omfattande gränssnitt för programmerarna mot alla rutiner.

Detta är en idé som jag och några kompisar har funderat på en tid. Jag blir därför glad när jag tänker på att både Ataris TT och Commodores Amiga 3000 är tänkta att köras med UNIX.

Anders

ATARI SIDAN

Öppet forum om och för Atari

Atariläsarnas Brevhörna

Från en lyxlirare

Vi börjar med en lyxlirare som har en MEGA 4. Personen i fråga heter Niklas och undrar om man kan förse sin dator med audioutgångar som Amigan.

Svar: Om man har en STE är det nästan löjligt enkelt. Där finns de nämligen redan. Om man har en vanlig ST kan man göra på lite olika sätt. Jag har köpt en monitorswitch med audioutgång. Det funkar väldigt bra, men kostar en del. Om man bara har en monitor eller en TV, och ej har behov av en monitorswitch, kan man själv bygga en liten låda som man ansluter mellan datorn och monitorn. Från denna kan man stjäla ljudet som finns i monitorporten. Det kan dock vara ett problem att få tag i Ataris lite konstiga kontakter. Dataprint i Kristianstad brukar dock kunna fixa dessa. Det borde egentligen ej vara något problem att få tag i dessa kontakter eftersom de är standard DIN-kontakter, underligt nog är de svåra att få tag i.

Ytterligare en möjlighet är att borra ett hål i din ST där du kan sätta en audiokontakt. När detta kirurgiska ingrepp är klart kan du ansluta denna på lämpligt ställe på insidan. Ett ställe är på baksidan av monitorporten. Du kan dock bara få mono-ljud. En vanlig ST har ju bara en ljudkanal. För att få ut ljudet i båda högtalarna skall du koppla ST:ns enda kanal till både vänster och höger kanal på din förstärkare.

Vad är multitasking?

Nästa fråga kommer från "Tacksam för svar.". Jag måste säga att det är många med konstiga namn som skriver hit! TFS vill veta vad multitasking beror på, dator eller operativ.

Svar: Detta är en svår fråga, speciellt att svara på. Jag skall dock göra ett försök. För att göra ett multitasking system krävs egentligen bara att man har ett operativsystem som tillåter att man kan starta flera program och ser till att de får det minne som de behöver och lite körtid då och då. Det kan väl inte vara så svårt.

Vill man däremot ha ett bra multitasking system krävs att datorn har hårdvara som ser till att programmen ej kan skriva i varandras minne. Om ett program ballar ur och löper amok i minnet skall det få en smäll på fingrarna av datorn. Detta kan man lösa med en MMU typ den som finns i 68030.

Om jag får vara lite spydig vill jag påpeka att Amigans OP är av typ 1, den värdelösa typen. För hemmabruk kanske detta räcker men knappast om man funderar på att använda det till något.

Eftersom varken ST:n eller Amigan har en bra MMU kan man inte göra något säkert multitasking system till dessa. TFS undrar om man skulle kunna fixa till multitasking på ST:n. På det måste jag svara JA eftersom både MINIX och OS/9 är multitasking-OP till just ST:n. Om man däremot vill göra ett mutitasking-TOS som skall kunna köra alla ST-program är jag mer tveksam. De program som finns nu är helt enkelt inte skrivna för ett sådant. Välskrivna GEM-program skulle man nog få att fungera men det finns ganska många program till ST:n som inte skulle fungera under multitasking. Betänk hur stora problem det är när ATARI byter TOS. Förändringarna där är ändå små mot vad de skulle vara om man beslutade sig för att multitaska TOS.

Jag har hört lite rykte om att ATARI håller på med ett program som skulle ge multitasking på en vanlig ST. Jag befarar dock att det blir som Mac:ens Multifinder. Om man förenklar det lite kan man säga att Multifinder ger dig en möjlighet att växla mellan inladdade program som om du hade multitasking, men det är bara ett program åt gången som får körtid. Det är alltså inte fråga om timesharing, där OP:et låter de olika programmen köra en liten stund var. Detta ser från användarens sida ut som om alla programmen går hela tiden. Jag bör kanske passa på att säga att Multifinder inte funkar så väldigt bra. Mac-användare kallar det ofta för Multicrascher.

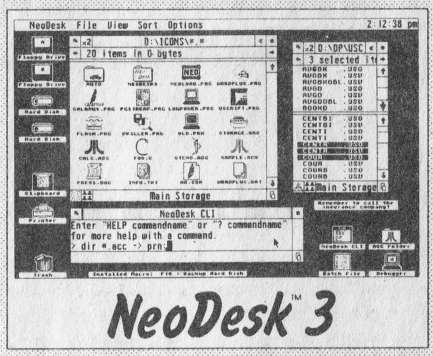
Om X-Windows

TFS undrar även om X/Windows. X/Windows är ett grafiskt gränssnitt mot UNIX.

(Forts. på sid: 50)

Neo Desk V.3

När vs 2 av Neo Desk kom till Sverige tyckte man inte att desktoppen kunde bli bättre. Nu är Neodesk 3 här och man upptäcker snabbt att - det kunde den.



Till skillnad från version 2 så kommer denna upplaga endast med engelsk manual. Själv har jag inget problem med "proket" men det kan vara störande för de som inte behärskar detta sällsamma tungomål. Detta är dock det enda jag kan klaga på.

Manualen är välskriven, småputtrig och behandlar Neo Desks alla finesser, och de är många.

Finessrik

Skulle man tala om allt vad NoeDesk 3 kan prestera så skulle detta förmodligen fylla upp hela detta nummer av SHN. I och för sig skulle detta säkert glädja distributören, Worksoft, men det får väl vara någon måtta på vad man gör för sina annonsörer.

En av funktionerna som imponerade på mig var programmets förmåga att visa bilder. Låt oss t. ex. säga att användaren kör sin dator i mellanupplösning. Nu är det dags att titta på några bilder som ligger lagrade i datorn under de smarta namnen "BILD1.NEO", "BILD2.NEO" etc.

I normala fall hade man varit tvungen att ladda in ett grafikprogram i datorn och förmodligen hade man även fått byta upplösning. Med NEODESK 3 är det bara att dubbelklicka på bildfilen. Då visas den på skärmen - med rätt pallett. Det ärt inte magi, men närapå.

Makros

Jag har länge undrat vilken användning en normalanvändare har av makros. Med Neo Desk 3 blir dessa en självklarhet. I min huvudmeny har jag 2 makros lagrade; en som heter C och en som heter D. Nu räcker det att jag trycker C-tangenten. Då dyker det upp en inmatningsruta på skärmen. Där skriver jag in namnet på det program jag vill köra. NeoDesk letar själv upp filen och sedan kör jag den med Cntr O. Grundfunktionerna finns innbyggda i NeoDesk 3 men sammanställningen av de olika funktionerna sköter man via makrodelen.

Desktoppen

Denna består av fyra olika element; rullgardinsmenyer, ikoner, fönster och skärmbakgrund. Rullgardinsmenyerna liknar de som fanns i vs 2. Ett par tillägg finns dock. "Search"-funktionen har jag nämnt tidigare. Formatteringen medger nu också 40 spår, vilket gör 5 1/4' diskar fullt PC-kompatibla.

En annan funktion medger att de som arbetar nu kan växla mellan låg- och mellanupplösning inifrån programmet. En sådan växling innebär i och för sig att datorn måste bootas om men det kan man ju stå ut med. Ikonerna är trevliga. I en speciell del av programmet kan man nu definiera sina egna ikoner och det finns nu ingen övre gräns på det antal ikoner man kan använda samtidigt. Tja, det finns ju en övre minnesspärr men det finns ju roligare ting att fylla sin dator med än egentillverkade ikoner.

Naturligtvis kan man lägga såväl program- som mappikoner på desktoppen och anropa dem därifrån. Därför kan man också tillverka en mängd egna desktoppar. Man kan ha en för spel, en för ordbehandling, en för musikprogram etc. Det spelar heller ingen roll var på disken programmen ligger. Fönstren är nästan lika GEMs vanliga men skenet bedrar. Här finns mängder av extra funktionsknappar. Man kan t.ex växla mellan text och ikoner i fönstren. Varje disk kan ges en dold info-rad vilken syns i fönstret. Via en annan ruta kan man scrolla sig igenom full information om datum, storlek etc. för varje fil.

Själva bakgrundsskärmen har också en massa kul prylar. Vissa, typ möjlighet att visa en bild, får väl räknas in som mer kul än nyttiga. Andra finesser tillåter att man använder bakgrunden som kladdblock. Vill man inte slösa utrymme på bakgrundsbild så kan man definiera ett 16*16 punkters block vilket fungerar som ett bakgrundsmönster.

Tja, detta var väl några av de ting som har gjort NeoDesk 3 till en absolut nödvändighet när jag kör min 1040 mot hårddisken.De 600:- som programmet kostar får dock ses som en spottstyver i jämförelse med kostnaden för en hårddisk.

Gack och köp.

❑ *Clas Kristiansson*

Detta är en utmaning! Jag, som inbiten teknofåne, skall försöka redovisa ett bokföringsprogram. Programmet heter REDOVISA och är skrivit av Christer Svensson på PRIMÄRDATA i Kristianstad.

Om mina synpunkter på programmet skulle gå stick i stäv mot vad en Ekonom anser vara bokföringens nödtorft hoppas jag att Christer, eller någon annan, talar om det för mig så att mina klavertramp kan rättas till i ett kommande nummer. Jag kommer, i så fall, naturligtvis att hänvisa till Tryckfelsnisse.

Om ni tycker att något är ofullständig beskrivet beror det på att jag anser att det är bättre att hålla tyst och verka dum än att öppna munnen och undanröja alla tvivel. Jag är dock det levande beviset på att det är svårt att leva som man lär. Där fick jag väl till det? Två klyschor i ett enda stycke.

Redovisa är, om man får skriva högt ur manualen, "Ett bokföringsprogram med rapportgenerator för bolag, firmor, föreningar och lantbruk". Det innehåller allt som behövs för enklare bokföringsuppgifter. Vi tar en titt på vad som finns i menyerna.

FIL

Under FIL hittar vi funktioner för att öppna filer, spara och avsluta programmet. Jag blev glad när jag såg att man faktiskt kan ha flera bokföringar igång, därför att man får chansen att välja vilken fil man vill läsa in. Visst är filväljaren en underbar uppfinning, tänk om alla programmerare bara hade hittat den.

Jag tycker dock att det borde funnits ett sätt att avsluta utan att spara. Det är möjligt att Ekonomer ej tycker om sådana finesser, men det gör jag.

På disken ligger fyra bokföringar som exempel. De ligger i fyra mappar, för till varje bokföring hör flera filer. De fyra exempeln är Bolag, Förening, Firma och Lantbruk.

Om man vill lägga upp en ny bokföring anger man bara öppna och, när filväljaren kommer upp, en fil som ej redan finns. Programmet kommer då att bygga upp de filer som behövs. Man kan ej själv ange namnet på firman, utan det ligger fast i programmet. Detta måste man ange när man köper det.

SHN:s medarbetare: Anders, har tittat på bokföringsprogrammet:

REDOVISA

DAGBOK

Här hittar vi godbitar som: Bokföring Rätta bokföringsfel Visa bokförd post Skriv ut post Verifikationslista

Här vill jag passa på att säga att blanketterna körs med GEM:s standardrutin utan en egen som fungerar mycket bra. Varje rad tolkas efter hand istället, som brukligt är, hela blanketten på en gång. När man rättar en post införs rättelsen som en ny post.

Ett klagomål som gäller alla utskrifter är att man bara kan skriva mot skrivare. Jag tycker gott att möjlighet till utskrift mot skärmen också kunde funnits.

HUVUDBOK

Under denna rubrik hittar vi följande funktioner: Kontolista Ingående saldo Saldolista Kontoutdrag Momsrapport Balansrapport Resultatrapport

Min självbevarelsedrift säger mig att jag nog inte skall försöka förklara vad dessa gör. Min enda kommentar är att jag nog skulle vilja kunna studera listor utan att skriva ut allt på printern. Detta problem borde vara ganska enkelt att fixa till.

ÖVRIGT

Under denna rubrik hittar vi endast inställning av printern. Programmet hanterar endast två typer av printrar, IBM och Epson. Här borde en insats göras till nästa version. Jag tror att flera ägare till laserskrivare blir besvikna över att Diabloemulatorn ej supporteras med en egen driver.

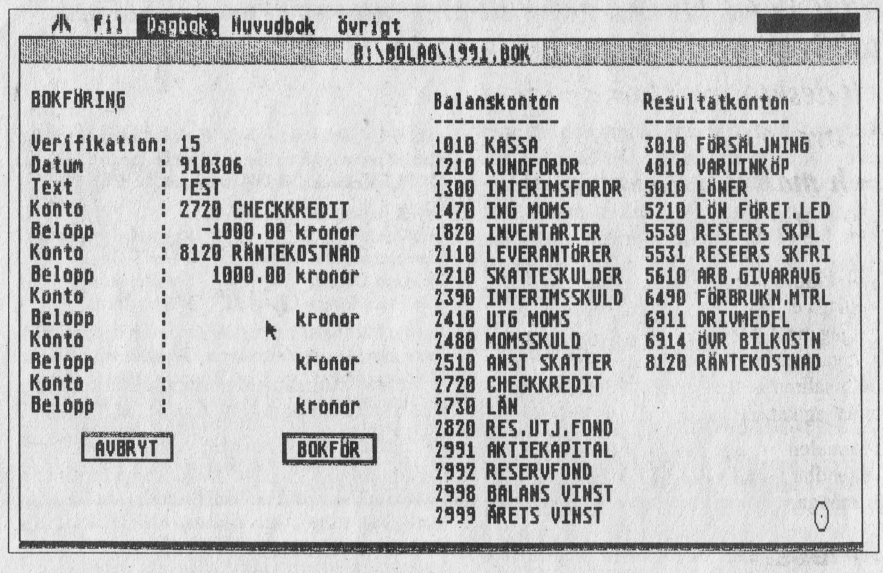
NYHETSBREV

finns det ingen meny som heter utan det är något som kommer att drabba alla som köper detta program.Skämt åsido, detta är en utmärkt idé som alla programföretag borde ta efter. Alla användare informeras på så sätt om nyheter och förhoppningsvis också om problem och vad som görs för att åtgärda dessa.

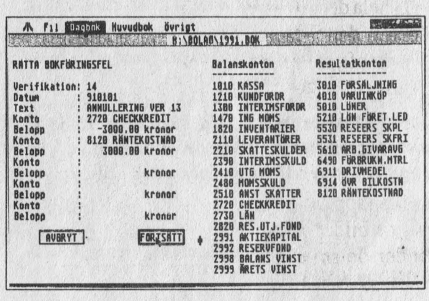
Gadgets by Small's "Gadgets News-Herald" är ett bra exempel på informationsskrift. Denna får alla som har köpt, till exempel, Spectre GCR.

MANUAL

Manualen, på ca 40 sidor, är bra. Det är ganska lätt att hitta det man söker efter. Den är kanske inte så proffsig, stenciler i en plastmapp, men duger gott. Med tanke på att programmet dock kostar en del, 1490 kr, kunde man gott fått något snyggare.



SAMMANFATTNING



Om man har ett företag i storlek med Volvo kanske man skall titta på något annat än Redovisa. Om man har en något mindre rörelse däremot kan nog Redovisa vara ett alternativ. Det mest kända bokföringsprogrammet hittills har nog varit Worksofts Bokföring 1. Vilket av dessa som är bäst kan jag inte avgöra. Jag uppmanar er dock att ta en titt på Redovisa innan ni bestämmer er. Det kan löna sig.

Att det finns några program att välja mellan brukar inte vara en nackdel för användaren. Tvärtom brukar programmerarna sporra varandra att förbättra programmen. Hoppas att så kan ske mellan dessa båda svenska program.

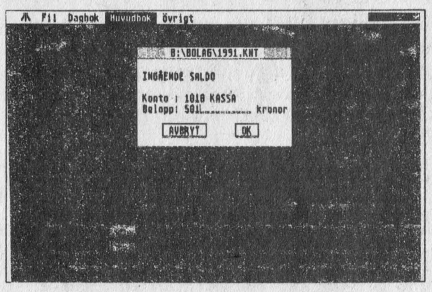
Förutom Redovisa tillhandahåller PRIMÄR-DATA även Mini_OLF och Kontakt. Dessa kan köpas var för sig eller i olika paket. För vidare information hänvisar vi till:

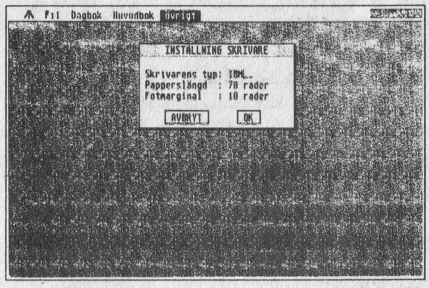
PRIMÄR-DATA, Box 11032, 291 11 KRISTIANSTAD.Ttel. 044-71675

Hoppas att ni ej har blivit avskräckta av min ofullständiga recension utan att ni har blivit intresserade av detta trevliga program. Jag kan som avslutning nämna att jag visade det för en kompis, Kent Andersson, som studerar på någon konstig revisorlinje. Han tyckte om programmet. Jag var tvungen att stänga av datorn för att kunna få honom att sluta bokföra. Sådana är de, ekonomerna. Tro mig. Jag vet!!!

Eder utsände tekniker bland juppisarna.

Anders Svensson.





Får jag min Porsche nu?

SVENSKA ATARI KLUBBEN

Välkomna skall ni vara till Svenska Atari Klubbens lilla hörna. Denna gång så presenterar vi en artikel om konsten att använda ett modem.

Fler och fler skaffar sig modem och fascineras av denna härliga hobby. Det finns idag en massa olika databaser i landet och här kan man komma i kontakt med en massa folk samt hämta sk Public Domain program gratis samt ha tillgång till televerkets VIDEOTEX . En av dessa databaser heter SAK BBS och denna sköts av SYSOP Ingemar Isaksson, samt CO-SYSOP Jonni Rutgersson

Att modema

Jag förutsätter att du är lycklig ägare till en Atari ST, ett modem och att du kan lite om din maskin. Vad du nu behöver är ett sk terminalprogram Sådana finns det en mängd olika av men jag kommer här att prata om ett speciellt program som heter UNITERM och är vanligt förekommande. Fördelen med UNITERM är att det är ett sk PD-program, dvs det är gratis och får kopieras fritt. Detta program finns för övrigt i vår PD-katalog och kan beställas därifrån .

UNITERM är ett utmärkt bra program och klarar av allt som man behöver och mer därtill. Om du inte har svenskt tangentbord så skall du använda ett program som heter KBSWE.PRG. som gör att du får svenska tecken på din maskin vilket gör livet lite lättare när du använder UNITERM.

Att börja

Starta UNITERM och koppla om till svensk ASCII genom att trycka SHIFT+SHIFT+ CONTROL+2, håll alltså ner båda SHIFT-tangenterna och CONTROLtangenten samtidigt som du trycker på 2.

Tryck sedan på HELP-tangenten för att få fram hjälpmenyn så att du kan ställa in de olika parametrarna. Tryck på V så kommer R232-menyn fram, ställ in den högsta hastighet som ditt modem klarar av genom att klicka på motsvarande ruta, ex 2400.

Flödeskontrollen Flow sätter du på XON/XOFF och Parity sätter du till NONE. Antal databitar sätter du till 8 och stoppbitar till 1. Mode sätter du till FULL DUPLEX, klicka på OK rutan när du är klar.

Tryck sedan på 1 och ställ in

Terminal:= VT52,	Keypad:= Numeric,
Cursormode:= ANSI reset,	Use:= 7 Bits,
Delete:= Delete,	Scroll:= Jump,
Newline Mode:= CR->CR,	Wrap:=None.

Resten har ingen betydelse just nu. Klicka på OK rutan när du är klar med detta. Tryck sedan på X för Xmodem setup, ställ in Timeout efter:= 10sek, Maximum number of errors:= 10, Accept ASCII NUL:= YES, Packet size:= 1024, Error check type:= CRC. Klicka på OK rutan när du är klar med detta.

Peka sedan på "Transfer" längst upp och markera Xmodem. Peka på "File" och spara alla inställningar med "Save setup", skriv filnamnet UNITERM.SET innan du sparar och spara därefter. Dina inställningar kommer nu att automatiskt laddas in varje gång som du startar UNITERM. Efter allt detta jobb så skall vi nu nästan vara klara att ringa upp en BBS. Här får du några telnr till ett par BBSer:

S.A.K.-BBS 031-820304
DAGGSKIMMER 031-247701
RINGRESOR 031-145617
DATALINE 08-7782886

samt Svenska Hemdator Nytts egen bas:

MODEMA TIDER: 0302-361 39

Vi ringer upp

Det första man skall göra när man ringer upp en BBS är att se tillatt modemet är rätt inställt.

I nyare modem så sköter man inställningarna med s.k. AT kommandon som är en standard för modem, man brukar säga att det är Hayes kompatibelt. Har du ett äldre modem så får du läsa manualen lite mer noggrannt. Observera att för att du skall kunna utföra följande operationer så MÅSTE du ha terminalprogrammet igång, det är ifrån detta som du ger alla kommandon till modemet. Tryck på vänster musknapp så kan vi starta.

Börja med att skriva: "ATF0" så styr du hastigheten ifrån ditt terminalprogram som vi ställde in i början, skriv sedan: "ATB0" så ställer modemet in sig på CCIT-standard vilket är det som gäller för Sverige. Fortsätt med att skriva kommandot: "ATX4" annars så känner inte modemet igen upptaget-tonen. Sedan så skall du spara ner dina inställningar i modemet och det gör du med kommandot "AT&F". Tryck på ENTER efter det att du skrivit varje kommando och du ser bekräftelsen: "OK" på skärmen.

Nu skall alla parametrar vara rätt inställda och vi skall bara mata in ett telefonnummer i terminalprogrammet. Tryck därför på HELP-tangenten och därefter på C. Under Name: så skriver du: *SAK*. Macro: använder vi inte nu. Under Number: så skriver du *031-820304* (om du bor i Gbg-området så utelämnar du givetvis riktnr). Klicka på OK rutan så har den stora stunden kommit, se till att du sitter bra, ha ögonen öppna och lär.

Om du fortfarande är på menysidan i terminalprogrammet så klicka på vänster musknapp och därefter på höger så får du upp en liten meny på skärmen. Här skall du dubbelklicka på där det står SAK så ringer UNITERM upp SAK-BBS för dig. Om det inte var upptaget så kommer du fram tillSAK basen nu. Tryck på SPACE ett par gånger. Nu så skall det stå: "DITT NAMN": skriv in för- och efternamn, tryck därefter RETURN.

Nu skall det stå: "LÖSEN:" och här skall du skriva det hemliga lösenordet som du fortsättningsvis skall använda för att komma in i basen. Basen ber dig att skriva lösenordet en gång till för att kolla så att du kommer ihåg vad du skrivit. Använd helst ett långt lösenord, minst 6 tecken, så att ingen kan lista ut vad just du har för lösenord. Tänk också på att om du använder åäö eller ÅÄÖ så MÅSTE du vara noga att använda stora eller små bokstäver exakt som du skrev in ditt lösenord första gången annars så kommer inte basen att känna igen dig nästa gång du loggar in.

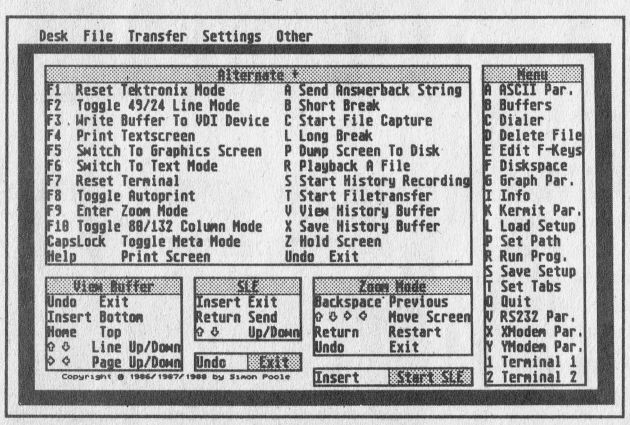
När du kommer in i basen första gången så kommer du att få några frågor om adress mm och dessa skall du svara på så exakt som möjligt. Efter detta kan du "vandra" gärna runt bland de olika menyerna. Tryck bara på RETURN så får du hjälp. Du kan inte åstadkomma någon skada. Eftersom det är första gången som du är inne i basen så har du inte behörighet till allt och din tid är begränsad. Detta beror på att du ännu ej är registrerad av Sysop (Systemoperatören) och det kan ta något dygn innan han har godkänt dig.

Du får ge dig till tåls och när registreringen är klar så kan du hämta program som finns i basen (fn ca 1600st) och skriva brev till alla i basen (ca 550st).

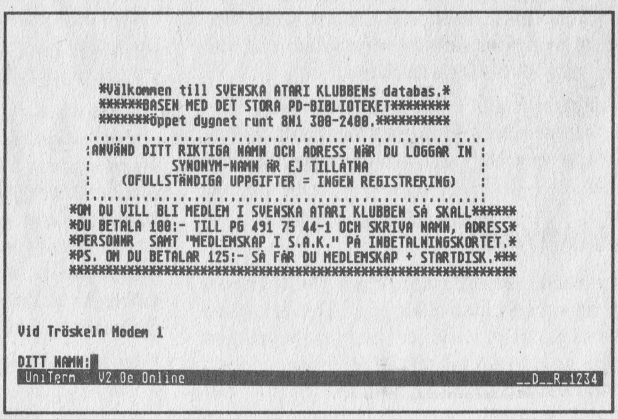
Hoppas nu att du skall få många trevliga stunder framför skärmen med ditt modemande. I nästa nr så kommer det mera om modemandets mysterier.

Tack för denna gång.

Jonni Rutgersson



Så här ser programmet UNITERMs hjälpskärm ut



Denna meny ser du när du har ringt upp basen

Här följer lite information om hur man blir medlem samt hur man beställer PD-disketter

Använd postgiroblankett och ange namn, adress samt din beställning. Du kan välja mellan följande alternativ:

1. **1 års medlemskap 100:-**
2. **1 års medlemskap+Startdiskett 125:-**
3. **1 årsfamilje-medlemskap+familjediskett 125:-**
4. **1 års medlemskap+SAK-TSHIRT 150:-**

Postgiro till Svenska Atari Klubben är
491 75 44-1

PUBLIC DOMAIN

Vår följetong med disketter från Svenska Atari Klubbens PD-bibliotek fortsätter och priset per diskett är 40:- för medlem samt 50:- för icke medlem med reservation för prisändringar. Observera att merparten av våra disketter är dubbelsidiga och är verkligt välmatade med program. Använd postgiroblankett vid beställning och ange namn, adress, eventuelt medlemsnummer samt beställningsnr på den diskett du önskar (bestnr=Den beteckning som står innan disk-titeln ex SAK001 osv.)

SAK003- Kommunikation Nr 1 (Dubbelsidig)

UNITERM Terminalprogram som klarar av det mesta. Innehåller också en utförlig och stor instruktionsbok som finns lagrad i filen: UNITERM2.ASC

VIDEOTEX Terminalprogram för televerkets Videotexsystem.

ANSI Med detta program kan man få grafik när man modemar. Innehåller också en instruktionsbok som finns lagrad i filen ANSI.TXT

SAK059- NYTTODISK Nr 19 (Dubbelsidig)

C64EMU Gör din ST till C-64. Endast på färg.

PROTEXT Demo av ett ordbehandlingsprogram.

C.A.L. Convert Arc to Lharc. Ett prg som omvandlar ARC-filer till LZH-filer.

ARC Filpackare som gör att filer tar mindre plats. Bra att ha när man modemar eller när man har dåligt utrymme på diskett eller hårddisk.

ARCSHELL21 Ett skal som underlättar användandet av ARC och LHARC.

LHARC Filpackare (Se ARC).

CALC Fickräknare.

SAK060-Programmeringsdisk Nr 4 (Dubbels.)

PROFFESIONAL GEM Diverse program och textfiler som förklarar hur GEM fungerar.

SAK061- Grafikdisk Nr 15 (Enkelsidig, Färg)

Digitaliserade bilder från STARWARS och SPACESHUTTLE samt TNYSTUF2 och TNYVIEW3 för visning och konvertering av bilderna.

SAK062-Grafikdisk Nr 16 (Enkelsidig, Färg)

Digitaliserade bilder från GHOSTBUSTERS och INDIANA JONES samt TNYSTUF2 och TNY VIEW3 för visning och konvertering av bilderna.

SAK063- Speldisk Nr 13 (Dubbelsidig, Färg)

TRAFFIC Flipperspel. Tryck på PIL ner för att dra åt dig fjädern och SPACE för att släppa iväg kulan. Använd mus-knapparna för att flippa.

DECODER Mastermind-spel

KNICKER Snygg variant av Pacman

NEBU Demo av det välkända spelet

STARWREK Demo av ett adventure-spel

ROCM Shoot 'em up-spel. Väldigt snyggt. Shareware så skicka en slant till konstruktören om du gillar spelet.

SAK064- Speldisk Nr 14 (Dubbelsidig, Färg)

BABEL Demoversion av spelet Tower Of Babel.

ORMET Roligt spel där det gäller att undvika att krocka med din orm.

TAURIS Strategispel.

SAK065- SPELDISK Nr 15 (Dubbels., S/V)

FUFFY Yatzy-spel
HOTELL Sköt om ett hotell
ROBOTER Labyrint-spel
SBATTLE Sänka skepp
SUPERBRK Breakout-spel

SAK066- Speldisk Nr 16 (Enkelsidig)

Speltips och fusk till: Diverse Arkadspel, Dungeons&Dragons, Final Frontier, Galactic Empire, Quest, Space Empire Elite Intergalactic, Space Trader Elite, Deja vu, Kings Quest IV, Leisure Suit Larry 1, Leisure Suit Larry 2, Police Quest 1, Space Quest 1, Space Quest 2

SAK067- Nyttodisk Nr 20 (Dubbelsidig)

GEMINI En suverän, tysk alternativ-desktop med inbyggd UNIX-liknande CLI och fil-ikoner och massor med annat gott och smått. Kräver TOS 1.2 eller högre. Programmet är Shareware och är betydligt bättre än VDOS och sägs även vara bättre än NeoDesk!!

AUTOWIZ2 Välj dina acc/auto-program med hjälp av detta prg vid boot.

AZT Kollar efter virus på hårddisken.

POOLV2 Ett program för dig som gillar stryktips. Ger dig sannolika resultat från Engelska, Skotska ligorna.

SAK068- Nyttodisk Nr 21 (Dubbelsidig)

ZX81 En fungerande emulator för Sinclair ZX81 dator.

ANALYS Gör en vetenskaplig grafisk analys av textfiler

VAULT Hårddisk-backup

ER CHART Gör stapel, tårt och linjediagram av dina värden samt innehåller olika ritfunktioner

TCOS MacIntoshliknande Hypercard för ST

CODE181 Morseträning

Diverse:

Om ni vill se snygga ut så kan vi också erbjuda en tuff SAK-Tshirt för 50:- (strl L, XL). Använd en vanlig postgiroblankett när du beställer (postgironummer: 491 75 44-1).

Det var allt för denna gång. Ha det bra och hör av er !!

Ingemar Isaksson , Sysop SAK-BBS

SVENSKA ATARI KLUBBEN
BOX 47061
402 58 Göteborg
Postgiro: 491 75 44-1
Klubbtel: 031-880810
BBS tel: 031-820304

För din Atari ST:

Digitalisera i FÄRG !!
Vidi-ST, Chrome, RGB-splitter
Den kompletta *frame grabbern!*
Nu även till Atari ST !

NYHET !
zydec
SIMM till alla ST/STE
Även icke STE modeller, monteras lätt på minuter - helt lödfri installation - Nyhet!

preSTE opopulerad 895:-
storleksalternativ
0.5, 2.0, 2.5 & 4.0 MB

Tydliga och enkla installationsanvisningar med bilder... Pg.a. en mängd Atari underleverantörer kan man ibland behöva lödа - detta ger vi anvisning om vid leverans.
Ring för dagsfärska priser !

STE ägare ring för SIMM pris!

512Kb exp. PlugIn 520ST
Lödfri, supersmart modul !!
995:-

Hårddisk till ST'n

GASTEINER	SUPRADRIVE
Lyxalternativ	Lågprisalternativ
50 MB	**40 Mb**
6995:-	**5995:-**
Fläktlös, extremt snabb. DMA	Full SCSI genomföring + DMA

GE Host Adapter SCSI
Bygg din Egen Hårddisk till ST/STE, med detta interface. DMA in/ut. Komplett med software.
949:-

MICRODEAL
MasterSound 2 ST
Samplern som alla talar om ! **599:-**
Enda till STE'n.

Replay VIII Ännu bättre! **1111:-**
8-Bitar, med DRUMBEAT..

Använd beställningstalongen på sid: 17

Chara' Data AB
Jungfrugatan 13, 575 31 Eksjö
0381-10400, 10446, 10402

Brevspalten
(Forts. fr. sid 45)

(UNIX har multitasking men även finesser som viruellt minne. Virtuellt minne betyder att om du har 2 Meg minne men 20 Meg hårddisk så kan dina program totalt utnyttja 22 Meg. Detta går till så att OP:et swap:ar in och ut RAM på hårddisken allt eftersom de olika minnesbankerna behövs. Det går naturligtvis långsammare än om man hade haft 22 Meg RAM, men är användbart om bara OP:et tänker efter ordentligt innan det bestämmer vilken del av minnet som skall swap:as ut.

För att få detta att fungera krävs att ens lilla dator har minne, hårddisk, MMU och en undantagshantering som klarar av att överleva BUS ERROR. MMU:n behövs för att man skall kunna ha det minne som programmet tror ligger på adress F0000000 på adress 00A00000 istället. Det finns kanske inget minne där programmet tror att det ligger. Detta kan fixas med en MMU. Vidare skall hårdvaran kunna tala om för processorn att det efterfrågade minnet ej finns i minnet (?!!?!) utan på hårddisken. Detta kan lösas med en rutin som körs vid BUS ERROR. 68000 spara egentligen för lite på stacken vid BUS ERROR för att man skall kunna fortsätta efter ett sådant. Det krävs en något modernare processor för detta.

Om Spectre GCR

Dave Small påstår att hans Spectre GCR klarar av att överleva ett BUS ERROR. Han har nog fått trixa ganska mycket för att få detta att fungera. Anledningen till att han har brytt sig är att Mac:arna ej har något anslutit till BERR-ingången på processorn. Man kan alltså lungt påstå att man ej kan få BUS ERROR på en Mac. Vår kära ST kan dock få BUS ERROR (två bomber). Detta inträffar när du försöker skriva i en minnescell som ej finns, eller man ej har tillträde till. Detta skall indikera att ditt program gör saker som det troligen ej var avsett att göra.

Eftersom Mac:arna ej kan få BUS ERROR så är programmerarna inte så noga att kolla så att deras program ej fingrar direkt på minnesceller som ger upphov till små skojjiga bomber på en ST. Detta har Dave Small funderat en del på.

Mer om multitasking

Om vi skall gå tillbaka till multitasking igen så vill jag påpeka att Cubase har ett eget operativ MROS som är en form av multitasking. Själva programmet multitaskar även med sig själv. Man kan ju 'pela' i menyer och editorer samtidigt som man spelar in eller upp. Detta är ett imponerande program, även för att vara ett ST-program.

Ett annat multitasking system är Windows till MS-DOS maskinerna. Jag vet dock ej tillräckligt om Windows för att uttala mig om det. Det går dock väldigt långsamt. Jag har testat Windows lite på en PS/2 modell 70 med 386:a och allt på jobbet och har egentligen bara en kommentar, slööööött. Att starta Windows är att hälla litervis med klister i datorn. Om Atari funderar på multitaska ST:n hoppas jag verkligen att de inte anlitar Microsoft.

Anders

DIR

Något som är bra att kunna göra från ett program är att kolla vad som finns på disken. I ST:ns operativ finns två rutiner som hjälper dig med detta, Fsfirst och Fsnext.

Av: Anders Svensson

Fsfirst letar upp första förekomsten av ett filnamn. När man anger filnamnet kan så kallade wildcards användas. *.* betyder till exempel alla filer. Vidare skall man ange filattribut för de åtråvärda filerna. Följande finns:

0x00	Normala filer
0x01	Skrivskyddade filer
0x02	Gömda filer
0x04	Systemfiler
0x08	Volume-label (diskens namn)
0x10	Mappar
0x20	Filer som man skrivit till och stängt

Resultatet hamnar i aktiv DMA-buffer enligt följande:

0-20	Reserverat för TOS
21	Filattribut
22-23	tid
24-25	datum
26-29	storlek
30-43	filnamn

Fsnext hämtar ytterligare en fil enligt vad man har angivit i Fsfirst. Denna rutin skall man sedan anropa tills det inte finns fler filer som stämmer med de villkor man satt. För att ni skall förstå kastar vi oss över ett exempel skrivit i Mark Williams C.

```
#include <stdio.h>
#include <osbind.h>
#include <stat.h>

main()
{

    dir("*.*");
}

dir(pek)
char *pek;
{
    DMABUFFER ny, *gammal;
    gammal=(DMABUFFER *)Fgetdta();
    Fsetdta(&ny);

    printf("%s\n",pek);
    if(Fsfirst(pek, 0xFF)==0)
{
     do
     {

    printf("%s\t%02x %ld\n",ny.d_fname,
ny.d_fattr,ny.d_fsize);

    } while(Fsnext()==0);
   }
   Fsetdta(gammal);
}
```

ATARI STE
Minnesuppgradering
Bygg ut din 520 till 1040!
Lätt att montera. Instruktion medföljer.
Introduktionspris: 395:-
Hi-Tech Center
Tel Dygnet Runt: 08-7779100

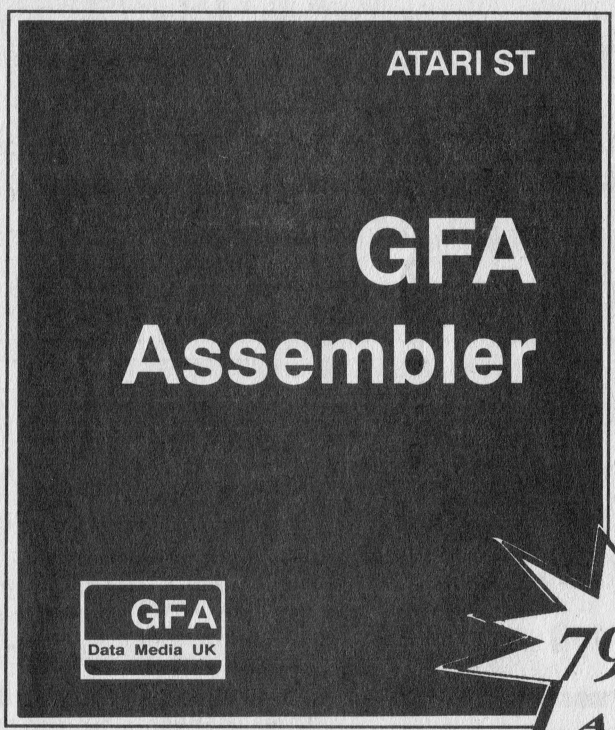
Nytt företag satsar på ljud

Ett nytt företag: Pandaal Marketing, har travat in i ST-världen med ett ljudsamplingspaket som man kallar DAATAsound. Detta paket innehåller förutom en cartridge möjligheter till sampling , editering och sequencerhantering. Hastigheter mellan 5, 10,15, 20 och 25 KHz kan hanteras och efter det att en samplinga har spelats in kan denna manipuleras .

DAATAsound tar vara på STE:ns förbättrade hårdvara vilket gör det möjligt för använadare att ändra volym, bas och diskant i samplingen.

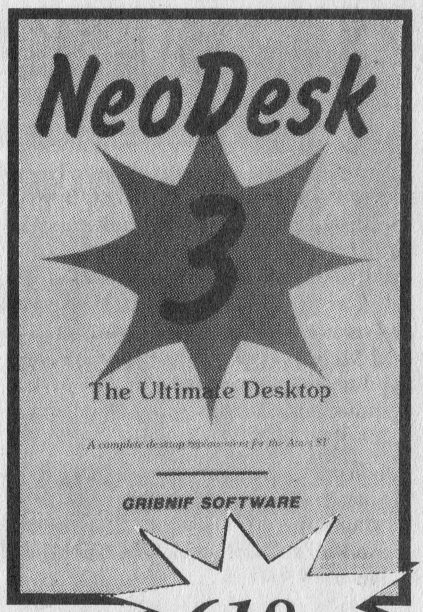
DAATAsound kostar ca 450:- och intresserade kan kontakta företaget direkt då vi ännu inte har fått information om något svenskt företag kan distribuera detta program.

Pandaal Marketing Ltd, 44 Singer Way, Woburn Road Industrial Estate, Kempston, Bedford MK42 7AF.



NeoDesk 3

Trött på GEM? Vill du själv bestämma din desktopp? NeoDesk 3 heter lösningen! En nödvändighet för hårddiskägare



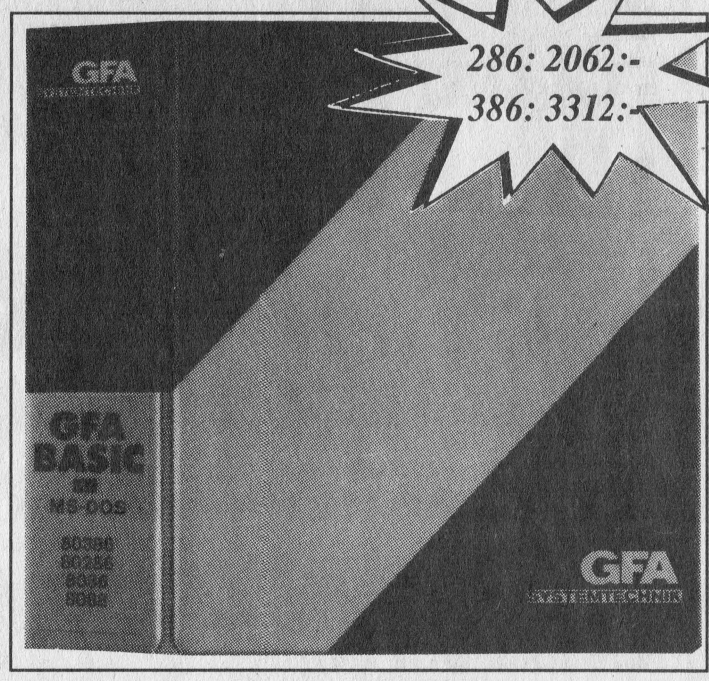
795:-

618:-

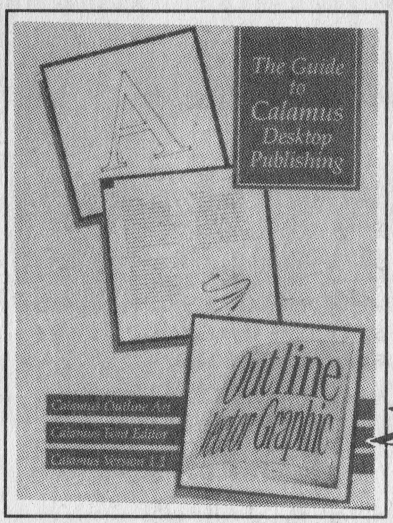
GFA Assembler ST

Finessrik simultanassemblering. Assemblern för dig som arbetar med GFA Basic

286: 2062:-
386: 3312:-



The Guide to Calamus



Den definitiva guiden för dig som arbetar med Atari - DTP - Calamus - Outline Art

375:-

GFA Basic MS DOS

För 286 och 386. Lösningen för dig som vill skriva program för såväl ST, Amiga som PC Finns även för Windows 3

Samtliga priser är inkl. moms

WORKSOFT

Storås Industrigata 6
424 69 ANGERED
Tel: 031 - 30 08 30 Telefax: 031 - 30 20 11

GÖTEBORG - MALMÖ

TVÅ FÖRETAG I SAMVERKAN ERBJUDER KVALITETS-PRODUKTER TILL FÖRMÅNLIGA PRISER!!

Några exempel:

NU FRÅN MASTER COMPUTER AB:

AT 286, 12 MHZ MODERKORT MED BORDSLÅDA
1 MB INTERNMINNE
42 MB HÅRDDISK
1,2 MB FLOPPY
HD/FD KONTROLLER
SERIELL/ PARALLELL PORTAR
HERCULES/CGA KORT
14" MONITOR DUAL PAPER WHITE ELLER AMBER
TANGENTBORD 102 TECKEN KEYTRONIC STYLE
MS DOS 4.01

Pris inkl. moms & frakt: 10.250:-

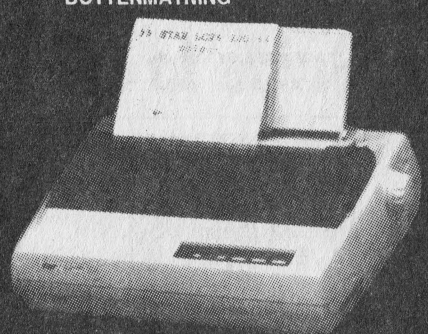
AT 286, 12/16 MHZ MODERKORT MED BORDSLÅDA
42 MB HÅRDDISK
2 MB INTERNMINNE
1,2 MB FLOPPY
HD/FD KONTROLLER
SERIELL/PARALLELL PORTAR
HERCULES/CGA KORT
14" MONITOR DUAL PAPER WHITE ELLER AMBER
TANGENTBORD 102 TECKEN KEYTRONIC STYLE
MS DOS 4.01

Pris inkl. moms & frakt: 12.190:-

STAR LC 20
180 TECKEN PER SEKUND
9 NÅLAR
GENOMSLAGSKRAFT, 1+2 KOPIOR

STAR LC 200
225 TECKEN PER SEK.
9 NÅLAR
GENOMSLAGSKRAFT, 1+3 KOPIOR
LIGGANDE A4 I LÖSBLADSMATAREN
BOTTENMATAD MED DRAGANDE TRAKTOR
SKJUTANDE TRAKTOR MED
PARKERINGSFUNKTION

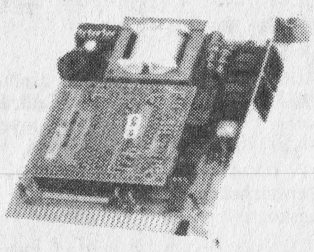
STAR LC 24-200
222 TECKEN PER SEKUND
24 NÅLAR
GENOMSLAGSKRAFT, 1+4 KOPIOR
PARKERINGSFUNKTION
DRAGANDE/SKJUTANDE TRAKTOR
BOTTENMATNING



Vid förskottsinbetalning till PG 8 15 83-7 gäller följande priser inkl. moms, frakt & kabel.
Glöm EJ att ange leveransadress! LC 20 2390:- LC 200 3490:- LC24-200 4490:-

Ovanstående priser INKLUDERAR moms och frakt!!!!!!!!
Förskottsbetalning: Hans Brutsner consult ab: PG 8 15 83 - 7
Master Computer AB PG 61 28 95 - 3

FAXA MED DIN PC!



Med faxkortet RipeFAX växer din PC till en grupp till telefax! Du får snabbare överföring, mindre pappersåtgång och lägre inköpspris jämfört med en traditionell fax. Nu med svensk manual.

Pris: 2490:- inkl. moms & frakt!

Master Computer AB

Fosievägen 29, 214 31 Malmö
Tel: 040-19 08 65 Fax: 040-96 33 85

DATOR SYSTEM TILLBEHÖR
Hans Brutsner consult ab
RÅDGIVNING UTBILDNING

Datavägen 55 436 32 Askim
Tel. 031-28 46 60 fax 031-28 46 63

Vill du sälja din dator? Ring Master Computer

PC SPALTEN

Adress:
SHN, Box 152, 448 23 Floda
Märk kuvertet med "PC"

PÅ ÅTERSEENDE!!

Dags igen, alltså, för en ny PC-spalt som nu känns allt mer trång. Själv skulle jag gladeligen vilja ha minst 6 sidor till förfogande Folk har hört av sig med anledning av att vi, påMacintosh-sidan, har haft med små program som man har kunnat beställa på diskett för 25:- När kan även vi som har en PC få köpa samma sak?

OK! tänkte vi och satte samman en diskett med bus. På denna diskett (vi kallar den PC-1) finns ett antal små rutiner som kan ge den mest seriöse PC-användaren gråa hår i förtid. Eller vad sägs om en liten figur som poppar upp och travar runt på skärmen under tiden man sitter och ordbehandlar? eller att DOS-kommandona helt plötsligt får helfnatt. Det finns alltså fler olika program tillsammans med textfiler för hur man använder dem.

Samtliga program är helt ofarliga och kan laddas in på kompisens dator. En liten BAT-fil som sedan startar programmet gör du själv eller lägger in en extra rad i autoexec.bat-filen.

Du bör dock vara medveten om att det krävs en hel del humor hos den vars dator du använder.

Disketten kan beställas genom att du sätter in 25:- för 5.25" eller 3.5" versionen på postgiro: 470 50 43-0 och skriver "PC-1" på talongen. Glöm inte att skriva vilket format (5.25" eller 3.5") du vill ha samt ditt namn och din adress. Disketten kommer per post inom ett par dagar.

Hör av er!

Skriv massor av brev till oss och tala om vem ni är som egentligen läser PC-material i Svenska Hemdator Nytt. Vad är det ni vill läsa i fortsättningen? Vilken nivå skall vi hålla på materialet? I Ahrwids anda kommer vi att fortsätta premiera inskickade bidrag med en diskett, en T-tröja eller något annat kul. Adressen är som vanligt:

Svenska Hemdator Nytt
Box 152
448 23 Floda

Märk gärna kuvertet med: "PC" så hamnar det på rätt bord direkt. Skickar du med en diskett så se till att du har märkt denna med namn och adress samt att du skickar med svarsporto.

Vi syns i nästa nummer....

LÄSVÄRT! OM DATABÖCKER FRÅN PAGINA

Av Henrik Mårtensson

Gott om datalitteratur, det är det ont om! Det går inte en vecka utan att jag hör någon klaga på att det inte finns några databöcker på svenska. Det är inte helt obefogade klagomål.

För den som ledigt hanterar engelska finns det en strid flod av litteratur att välja på. Har man nog besvär med datatermerna utan att behöva tampas med utrikiskan också, då sinar floden genast till en rännil.

Helt utan är man ändå inte. Pagina Förlag hör till dem som ger ut en jämn ström av böcker, oftast av god kvalité. Flera av de här böckerna har redan blivit recenserade tidigare, men det kan vara värt att ge en liten påminnare om att de finns.

UNIX i praktiken av Douglas Topham. UNIX är ett operativsystem för datorer som hängt med länge, men som först nu börjat sprida sig till de breda massorna. Många experter förutspår en lysande framtid för UNIX. Det spelar ingen roll säger de, om man har en PC eller en Amiga eller en Mac, om ett par år kommer vi alla att använda UNIX. Den här boken tar upp UNIX ur användarens synpunkt. Principerna för systemet och grunderna i hur man arbetar med UNIX tas upp på ett sätt som även datamoviser kan förstå utan alltför mycket besvär.

Nyckeln till C av Alan C Plantz. En kortfattad handledning i C. Boken beskriver väsentligheterna i C, syntax, datatyper, förprocessorn, standardfunktioner, pekare mm. Boken är någorlunda lättläst, men eftersom den är såpass kortfattad, rekommenderar jag den i första hand till den som har någon hum om programmering och som finner sig i behov av enmindre referensmanual.

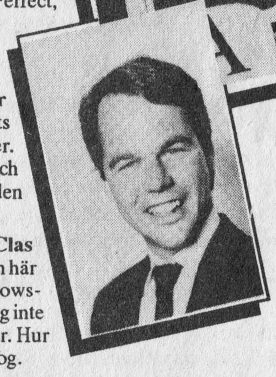
Programmering i C av Mitchell Waite, Stephen Prata och Donald Martin. Detta är absolut min favorit bland nybörjarböckerna om språket C. De viktigaste elementen i språket gås här igenom på ett klarare och mer lättläst sätt än jag sett någon annanstans. Skall du bara ha en bok om C, se till att det blir den här. Boken passar de flesta vanliga C-versioner, men är i huvudsak baserad på Lattice C.

OS/2 upphovsmannens beskrivning av Gordon Letwin. Gordon Letwin (*Lättvin?? -Attle*)är hjärnan bakom Microsofts operativsystem OS/2. I den här boken beskriver han själv arbetet med och filosofin bakom OS/2. Letwin är nog en bättre programmerare än författare. Jag tyckte att den här boken var en aning torr. Kul läsning för en systemprogrammerare, kanske, men för oss andra är den tyvärr mest användbar som alternativ till att räkna får om kvällarna.

Novells nätverk i praktiken av Jeff Woodward. Den här boken riktar sig till användare, i synnerhet ovana användare, av Novells nätverk för persondatorer. Egentligen innehåller den betydligt mer än så, bland annat en introduktion till datorer i allmänhet och nybörjarguider till WordPerfect, Lotus 1-2-3 och dBASE och bör definitivt vara användbar för den som skall använda Novells nätverk på jobbet. Speciellt för den som inte har så mycket vana vid datorer.

WINDOWS 3.0 i praktiken av Palle Dahlstedt och Christer Sturmark. En bra och lättläst bok om Windows 3.0, Microsofts multiprocessande, fönsterbaserade operativsystem för PC-maskiner. Windows är, jämfört med andra liknande system på Macintosh och Amiga, ganska knepigt att bemästra. En bok som den här är nog av nöden om man skall dra riktig nytta av Windows 3.0.

WORD för Windows i praktiken av Christer Sturmark och Clas Thoresson. Word är en inte alldeles oäven ordbehandlare för PC. I den här boken beskrivs på ett lättfattligt sätt hur man skall använda den Windows-kompatibla versionen av Words. Det här är en bra bok, men eftersom jag inte sett handboken till Words, har jag lite svårt att bedöma hur nyttig den är. Hur som helst, definitivt värd att titta på, om inte programmanualen är nog.

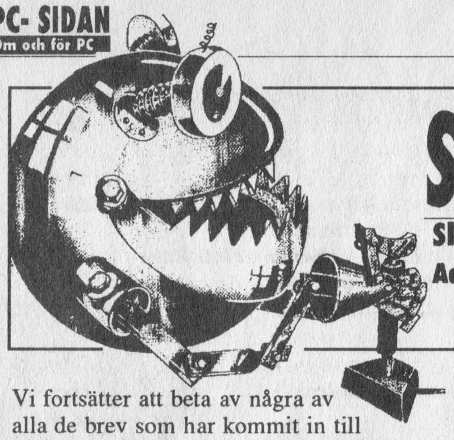


WordPerfect 5.1 i praktiken av Alan Simpson. WordPerfect är världens mest använda ordbehandlare. Det är inte utan orsak, programmet är otroligt kraftfullt och har funktioner för i stort sett allt, från avancerad sidlayout till kalkyl och databasfunktioner. Tyvärr har det också varit ett mycket användarovänligt program, jobbigt att lära sig och komplicerat att använda. Med version 5.1 har detta så sakteligen börjat ändra sig. Fortfarande är det inte state-of-the-art vad det gäller användargränssnitt, men det är inte heller det monster till program det en gång var. Den här boken tar upp hur du skall skapa, skriva och formatera dokument, redigera text, använda stavningskontrollen mm.

Boken är ok! Jag skulle definitivt välja att köpa den istället för att bege mig på en av de kurser i WordPerfect som kostar många tusenlappar.

Ömsom vin, ömsom vatten, som ni ser. Det finns i alla fall en del att välja på när det gäller datalitteratur på svenska. Mer blir det också,i takt med att datorerna får större spridning både på arbetsplatser och i de svenska folkhemmen.

/Henrik Mårtensson



SKRIVKLÅDAN

Skriv till PC-läsarnas brevspalt
Adress: SHN, Box 152, 448 23 Floda.
Märk kuvertet med "PC". Märk ev. disketter med namn & adress

Vi fortsätter att beta av några av alla de brev som har kommit in till PC.sidans brevlåda. Tack alla ni som har skrivit! En del av de programlistningar som kommit in presenteras separat. Allt kan inte komma med, tyvärr, vare sig det gäller brev eller program. Chansen för att en programlistning skall komma med ökar om ni skickar programmet på disk. Vill du ha tillbaks din diskett måste du bifoga porto samt tydligt skriva ditt namn och din adress även pååå diskettens etikett. Tänk på det!

Diskettstandard

Hej PC-Spalten Jag ska kanske köpa en PC så jag har en del saker att fråga om.

1) Om man ska köpa en PC idag ska man köpa en vanlig PC eller en AT ?
2) Vad kostar de ungefär?
3) Hur stor HD behöver man ha?
4) Vilken grafik standard är bäst?
5) PC-ljud är ju inte det bästa, finns det ljudkort att köpa i Sverige?
6) Vilken diskettstandard är bäst, 3´´ eller 5´´?

Henrik Karlsson, Västervik

Svar: *1) Antingen en vanlig PC, eller en 386:a. Vill du ha något enkelt, men fungerande, välj PC:n, annars 386:an som är framtidssäkrare. AT-generationen tycker jag att man skall hoppa över.*
2) En PC, tja 5 000:-, en 386:a ca. 15 000:-
3) Minst 20 Mb.
4) Minst VGA.
5) Ja. Skaffa ett MIDI-kompatibelt kort, dock.
6) Ytterligare 1-2 år framåt rekommenderar jag nog 5-tumsdisketter. 3-tumsstandarden växer dock starkt. Just nu, dock: satsa på 5-tums. 3-tums är dock tekniskt bäst.

Assembler

Att lära sig assembler är nog många datorhackande ungdomars dröm. Ett bra sätt att nå denna kunskap är att ta en promenad till närmaste bibliotek och låna någon hyllmeter med böcker som avhandlar detta, för oinvigda, mystiska sätt att trolla med de små bitarna som irrar omkring i din dators mörka labyrinter.
Alla sätt har sina nackdelar och denna metods stora nackdel är författarna. Många författare som beslutat sig för att skriva en nybörjarbok i något programspråk brukar vanligtvis bara lyckas hålla sig på nybörjarnivå de två första kapitlen innan de blir för ivriga och kastar sig rakt in i kamp med problem som en nybörjare förstår lika mycket av som en amöba förstår av relativitetsteorin.

Som tur är så finns det bra nybörjarböcker att läsa även för blivande assemblerprogrammerare. En som jag varmt vill rekommendera är "Programmera 8088", skriven av paret Willen/Krantz (ISBN: 91-86200-22-4). Jag vet att den passar för nybörjare eftersom jag själv är en i denna stora skara.

Jag har under en längre tid börjat, slutat, börjat och slutat med assemblerprogrammering pga. mer eller mindre obegriplig litteratur skriven på oförståbar fackengelska, men nu när jag kommit över den svenska översättningen av den nyss nämnda boken märker jag att sakta men säkert blir frågetecken efter frågetecken uträtade till stora utropstecken.

Ett annat bra sätt att lära sig ett programspråk är att studera andras färdiga program gjorda i det aktuella språket. Mycken nöje med framtida harvning!

Michael Edlund, Lycksele

Svar: *Tack för Ditt brev och för din listning. Tyvärr har vi inte så pass stort utrymme i vår PC-spalt ännu att listningar av den här längden kan få plats. Många tycker att högnivåspråk är bäst, men faktum är att assembler fortfarande har sin givna plats. Det finns inget effektivare sätt att skriva program!*

Batch-programmering

Hej alla PC-frälsta! Jag är en kille på 13 vintrar och har en Amstrad PC1512. Jag tycker att PC-sidan i SHN är jätte bra, men kunde gott inrikta sig litet mera på mjukvara. Jag skickade med ett menu-system gjord i EDLIN.

Eftersom det inte finns någon sorts INPUT i EDLIN fick jag göra en massa escape sekvenser. Det var ganska så omständigt, men i brist på bättre så... Kolla in AUTOEXEC.BAT så förstår du hur jag har gjort.

Och så frågorna: Vad menas egentligen med monitor, och vad menas med bildskärm. Finns det någon bra färgmonitor till Amstrad. Jag har hört någonstans att det inte finns det.

Vad menas egentligen med shareware,freeware och public domain

Till sist så skulle jag vilja fråga dig om det finns någon bra PC klubb som inte är allt för dyr, helst med egen BBS.

Hälsningar, Pontus Karlsson, Linköping

Svar: *Ni PC-klubbaktiva, skriv till SHN och gör reklam! Den aktivaste PC-klubb jag vet är Stockholm Computer Club (StoCC), men det passar kanske inte dig i Linköping...*

Bildskärm är detsamma som monitor. Monitor är det engelska ordet för bildskärm. Amstraden har visst en del bra bildskärmar. Det dina sagesmän klagat på är en annan sak, nämligen att de flesta Amstrads är så urpuckat konstuerade att kraftaggregatet ligger i bildskärmen. Det betyder att man inte kan koppla in andra bildskärmar än Amstrads egna. (Gör man det får man ingen kraftförsörjning!) Det är bra för den firma som vill begränsa konkurrensen i bildskärmsval, men dåligt för Amstrad-ägarna.

Jag har bifogat snuttar av ditt program till red, men vi får se om det kommer med. Det finns vissa problem. Edlin är inget programspråk, utan namnet på den enkla editorn i DOS. Det du gjort är ett batchprogram, som anropar Ansi.sys. Det du kallar Autoexec.bat är DOS vanliga autoladdnings-fil. I filen anropar du systemrutinen Ansi.sys som kan skriva ut färgteckengrafik och omdefiniera tangentbordet. Det gör du via "Type /filnamn/". Du har omdefinierat vissa tangenter att automatiskt starta andra program. För det första är det inte säkert att alla DOS-versioner gillar din Autoexec-fil, för det andra måste man boota från din insända disk för att vara säker på att Ansi.sys inladdas, och för det tredje är det aldrig lyckat att omdefiniera tangenter på det sätt du gör.

******LISTNING******

```
TIPS OM MENY I BATCH
echo off
cls
keybsv
type sop.esc
type lås.esc
CLS
echo.
ECHO ≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤
ECHO ≤≤                        ≤≤
ECHO ≤≤     TJENA SHN          ≤≤
ECHO ≤≤     VILL DU SPELA      ≤≤
ECHO ≤≤  SOPWITH SÅ TRYCK      ≤≤
ECHO ≤≤  F1 ANNARS PÅ F2       ≤≤
ECHO ≤≤     SLUT               ≤≤
ECHO ≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤≤
ECHO.
```

Denna fil kan läggas som Autoexec.bat och gör då en enkel meny. Sop.esc, som ser ut som följer, anropar t ex spelprogrammet Sopwith, genom att tangenten F1 omdefinierats till att ge sekvensen för start av programmet:

```
[0;59;"sopwith";13p
[0;60;"type igen.esc";13p
```

Igen.esc, som inte listas här, definierar återgång till val av Sopwith eller annat. Det hela bygger på att du använder rutinen Ansi.sys, som med Escape-sekvenser låter dig definiera om tangentbordet.

Till sist: Tack alla ni som skickar in brev och listningar. Fortsätt med detta! /Red.

Macintosh
OM OCH FÖR MACINTOSH

Sådärja! Nu börjar det rulla på riktigt bra! Breven till den här sidan strömmar in och visar att en MAC-sida i SHN var en vettig satsning.

Du som skriver till tidningen, använd gärna din Mac. Vi kan ta emot de flesta orbehandlare bara du håller dig till 800k-formatterade disketter. Märk disketten med ditt namn och din adress så att vi kan skicka tillbaks den till dig. Finns det plats på disketten lägger vi på lite PD-program som tack för ditt besvär.

Nu hoppar vi direkt till månadens brev:

Hejsan SHN! Det var med STOR glädje (nästan glädjetårar) jag öppnade SHN och såg att ni skulle starta en Macintosh-sida. Macen har ju av många betraktats som en "överklass"-dator trots att den är perfekt som hemdator med sitt lättanvända operativsystem och program, Det som har satt stopp för Macens karriär som hemdator är ju priset!!!

Den sida som ni nu startat fyller en lucka. De Mac-tidningar som redan finns skriver ju bara om dyra laserskrivare, program och tillbehör som en vanlig hemdatoranvändare aldrig har råd med. Här kommer några förslag på vad er sida kan innehålla i Mac-väg:

Börja recensera spel. Dessa håller ju hög kvalitet och jag lovar er att upplagan på SHN skulle öka om ni börjar med detta.

Fler programmeringstips. Just tack vare sitt fina fönstersystem är Macen svårprogrammerad.

Tipsspalt skulle vara välkommen, man vill ju alltid lära sig mer.

Till sist- en fråga: Finns det avgiftsfria BBS:er för Macintosh?

Lycka till med Mac-skrivandet önskar: Anders Liliegren, Västerås.

Svar: Tack för brevet Anders! Här några korta svar: Recensioner på Mac-spel kommer. Det finns dock ej så många distributörer i Sverige men ett par av dessa har lovat att hjälpa oss med recensionskopior. Dessa recensioner kommer dock förmodligen att hamna i SHN:s sektion Arkadrevyn där de andra recensionerna finns.

Programmeringstips ja, Vi är själva användare men inga programmeringsexperter. De läsare som har lust att bidra med vettiga artiklar är dock välkomna att bidra med denna typ av material.

En tipsspalt skall vi försöka få igång efter hand. Även här gäller att svenska Mac-användare vill höra av sig till denna sida.

När det gäller avgiftsfria BBS:er kan jag bara säga att en sådan kommer inom kort. Snart kör vi igång en BBS med bl.a. en SIG för Mac. Här kan du hitta dels en frågespalt, dels filareor för Up- och Download av filer och en del annat gott. Mer information om detta i något senare nummer.

/US

Hejsan SHN! Jättekul att ni har tänkt på oss Mac-ägare. Denna sida förhöjer SHN:s kvalitet ytterligare ett snäpp. Men varför bara EN sida? Åtminstone två nu i början och fler efter hand vill vi ha!!.

Jag skulle även vilja fråga vilken utrustning ni har. Kan man skicka material till redaktionen på Mac-disketter?

Martin Sjö

Svar: Hej och tack för beröm. Vi har nu mjukstartll att börja med. Märker vi att intresset kräver detta kommer sidoantalet att ökas men knappast förrän tidigast i höst. Den utrustning vi har på redaktionen är 2 st Mac Plus, uppgraderade till 2,5 Mb samt en 4 Mb Mac SE. Vi har dessutom en A4-scanner med upplösning 800 punkter samt två st laserskrivare, en Apple- och en HP Laser. Vi har ännu inte fallit för frestelsen att skaffa oss större färgMac-ar med storbildsskärmar, vi klarar oss rätt så bra med det vi har.

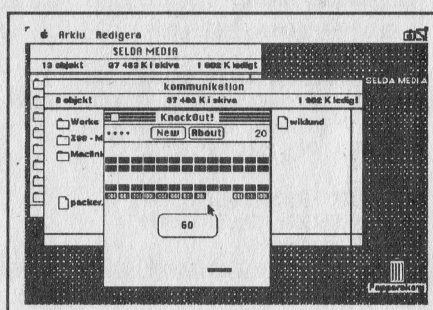
Material till såväl denna sida som de andra går utmärkt bra att lämna på diskett. Vi kan ta emot 800k-formatterade Mac-disketter samt alla PC-Atari och Amigaformat. Vi har även en BBS för redaktionellt bruk dit andra "uddamärkensinnehavare" kan modema in sina ASCII-filer.

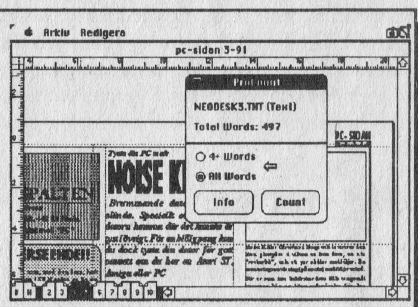
/U.S.

Månadens MAC-tips:

Visste du att MAC har en inbyggd "kamera"? Med hjälp av denna har vi t.ex. lagt in illustrationerna på denna sida.

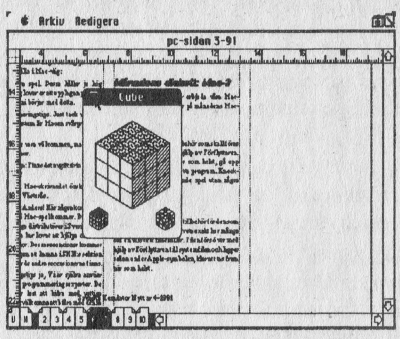
Om du trycker ner tangenterna Kommando, Shift och 3 tar Macen en bild av det som syns på skärmen i just det ögonblicket tangenterna trycks ner. Bilden blir i Pict-format och kan sedan klistras in med tangenterna: Kommando och V.





Månadens diskett: Mac-3

Som vanligt kan vi här erbjuda våra Mac-läsare några små godbitar på månadens Mac-diskett.



Knockout

Detta är ett skrivbordstillbehör som skall föras över i systemfilen med hjälp av Förflyttaren. Efter omstart kan du, när som helst, gå upp under äpplet och starta detta program. Knockout är ett Breakoutliknande spel utan några krusiduller.

Procount

Även detta är ett praktiskt tillbehör för den som ofta skriver texter och vill veta exakt hur många ord en viss text innehåller. Filen förs över med hjälp av Förflyttaren till systemfilen och ligger sedan under Äpple-symbolen, klar att tas fram när som helst.

Rubics Kub

Det tredje tillbehöret är en den välkända Rubics Kub som även den skall läggas in i systemfilen med Förflyttaren.

Så här beställer du disketter:

Varje diskett kostar 25:-. Sätt in beloppet på postgiro: 470 50 43-0 så har du disketten inom 3 dagar från det betalningen har kommit in. Ange på talongen vilken/vilka disketter du vill ha samt ditt namn och din adress. Skriv tydligt - texta helst.

Hitills har tre disketter: Mac-1, Mac-2 och Mac-3, kommit ut.

SPECTRUM POKAT

Hej igen! Många läsare har hört av sig med förfrågningar om vad de skall göra om deras kära Spectrumar krånglar. När de går till en datoraffär för att höra blir oftast svaret: "Köp dig en ny dator t.ex. denna ..." Men om man nu vill ha kvar sin Speccy för att man trivs med den och inte har ambitioner att "byta upp" sig - vad kan man då göra?

Ja, det absolut vanligaste felet hos äldre Spectrumdatorer är att tangentbordet börjar krångla. Orsaken till detta är att den tunna plastmembran som ligger under tangenterna nötts ut och behöver bytas. Symptomen är att vissa tangenter ej längre "tar" när man trycker på dem.

Lätt att fixa.

Att byta membranet på en gammal 48K gummitangentsmaskin är en ganska lätt procedur. Man lossar bara de skruvar som håller ihop datorn. och lossar membranflikarna som sitter nedstuckna i kretskortet. Sedan lossar man det plåthölje som sitter utanpå tangenterna. Detta sitter bara limmat på och kan lossas försiktigt. Tangentbordsmattan lyfts ur och membranen lossas och byts ut mot det nya. För att få fast plåten igen använder du dubbelhäftande tejp i en sträng längst med kanterna.

På en 128 lossas membranen genom att skyddsplattan på tangentbordsdelen lossas. Sedan byts menbranen ut mot den nya .

Fäst till slut den nya membranens flikar i kretskortskontakterna men se till så att du ej bryter av ledarna och att dessa ligger an mot anslutningsblecken ordentligt. Skulle du knäcka fliken kan du kapa av den med en sax alldeles ovanför brottstället. Denna procedur kan du dock inte upprepa mer än ett par gånger - sedan blir flikarna för korta och membranet är förstört. Skruva ihop datorn igen och allt skall nu fungera.

Membran kostar ca 150:- inkl. moms o frakt och kan beställas fråm Beckman Innovation. Tel: 08-390 400, Serviceavd.

Minnesfel

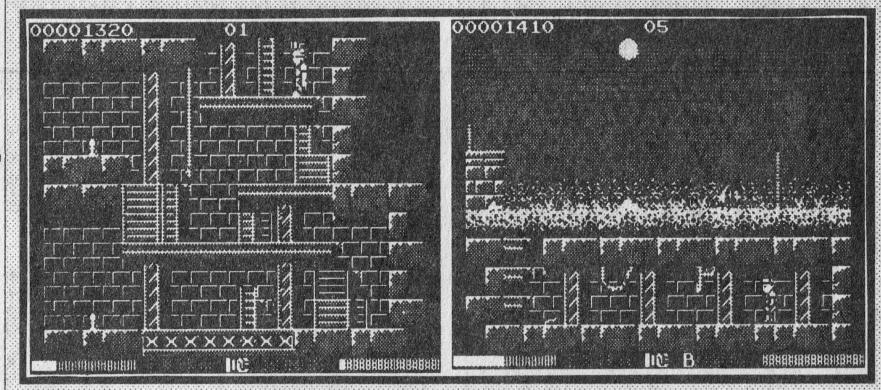
Etyt annat fel som också är ganska vanligt är fel i själva minneskretsarna. Följande två små program gör att du kan testa om din dator har fel i ROM eller RAM.

```
1 REM****ROM-TEST*****
2: PRINT "ROM-TEST"
3 LET T=0:FOR I=0 TO 16383: LET
T=T+PEEK I:NEXT I: IF T=1926175 THEN
PRINT "ROM OK.":PAUSE 10: GOTO 10
4 PRINT "FEL I ROM": STOP
```

```
10 REM***RAM-TEST*********
15 CLS: PRINT "RAM-TEST"
20 CLEAR 32000
25 FOR I=32767 TO 65535: POKE I,0: IF PEEK
I=0 THEN GOTO 45
30 POKE I,255: IF PEEK I=255 THEN GOTO
45
35 NEXT I
40 PRINT"RAM OK":STOP
45 PRINT "RAM-FEL I SOCKEL";(INT((I-
16385)/2048))
```

Knappa in de båda programmen, spara dem och kör med RUN. Får du upp felmeddelande har du möjlighet att själv byta ut den/de felaktiga kretsen/arna. Har du aldrig gjort sådan arbete tidigare bör du kontakta Beckman Innovation, tel: 08-390 400, serviceavd. så kan de ta emot din dator för reparation. Begär kostnadsförslag om du är tveksam om att kosta på en reparation. Kostnaden för att byta ut en minneskrets ligger på ca 450:- inkl. moms och frakt.

Megafantastiskt!



Programvaruföretaget Gremlin har, under slutet av Mars, släppt ett nytt spel får Spectrum. Switchblade som spelet heter är en höjdare i samma anda som Shadow of the Beast och Lotus Esprit Turbo Challenge och är ett plattformsliknande arkadspel med äventyrskänsla. Grafiken är mycket bra och spelidén går ut på att lotsa sin hjälte genom ett landskap och försöka hitta bitar av ett magiskt svärd som har strötts ut överallt. Spelet är inte lätt då det är mycket omfattande och att utforska hela spelplanen tar mycket tid.. Bara de run där du har varit syns och outforskade ytor är bläcksvarta.

Smårutiner

Nu till några gamla men trevliga och korta rutiner.

Listningsskydd 1:

Många läsare vill ha tips på hur de kan stoppa andra från att ta kopior av sina egna program Här är ett enkelt trick som gör ett program omöjligt att MERGEa eller att stoppa vid inladdning:

```
POKE VAL"23785", NOT PI:POKE
VAL"23659",NOT PI
2 GOTO VAL"9999"
9990 REM FÖR ATT SPARA HEADERN
9995 POKE VAL"23785",VAL"255": SAVE
"LADDARE" LINE VAL"1":STOP
9999 REM SKRIV HÖR LOAD "" (OM
PROGRAMMET SOM SKALL LADDAS ÄR
I BASIC ELLER) LOAD ""CODE:
RANDOMIZ E USR (ADRESS OM PRO-
GRAMMET ÄR I MASKINKOD).
```

Listningsskydd 1:

Här är en rutin som POKEar bort BREAK-funktionen:

```
10 LET V1=23613:LET V=PEEK V1-2
20 POKE V1,V
```

Tänk bara på att uppgradera rad 20 med nya värden efter GOTO, NEXT och GOSUB.

Vi hörs nästa månad.

Ny engelsk Spectrumtidning:

Sinclair and SAM Computing

Det har dykt upp en ny tidning för Spectrumläsarna. Den kommer visserligen inte att finnas i de svenska affärerna men att det, överhuvudtaget, startas nya tidningar för Spectrumfolk är ändå ett bevis på att Spectrum lever.

Det är företaget Garner Designs (57 Lovers Walk, Dunstable, Bedfordshire LU5 4BG, England) som skall komma ut månadsvis med denna 48-sidiga tidning. Innehållet kommer att ägnas åt samtliga Spectrummodeller, QL och Z88 SAMt åt SAM(!!). Prenumerationspriset ligger på ca 20:-/tidning.

Skriv och beställ!!

MSX SPALTEN

Jaha då!

Även i dag har jag fått brev. Först är det Tobias som undrar var man kan köpa MSX-böcker. Svaret blir, som det brukar: Deltatronic i Moheda. (Annons på denna sida)

Sedan undrar Jari vad passwordet till sista banan i ***Venom Strikes Back*** är. Vilka är passworden i ***Titanic***?

Dessa frågor får jag nog överlåta till läsarna.

Spelfusk:

Jari bidrar också med lite spelfusk: I spelet ***Penguin Adventure*** kan man, efter att ha gått ner och handlat i affären, trycka upp och sedan ner igen, har man tur så warpar man några banor.

Här är alla passworden till spelet: ***Thunderbirds:***

Stage 2: Recovery Stage 3: Aloysius
Stage 4: Anderson

Från the Renegade får vi följande tips till spelet ***Boulder Dash II***:

Bload"cas:"
POKE&HC70F, vilken bana du vill spela
POKE&HC75D, antal myror (jag undrar om Rockford är en myra?)
POKE&HC778,samma siffra som ovan
DEFUSR=&HC100:A=USR(0)

Och så lite nya fakta om programmering och MSX:en

I screen två är skärmen delad i tre delar. Högst upp till vänster ligger tecken 0 och sen högerut 1, 2 osv. till 255, nu är man på rad 7 (översta = 0). Sen börjar det om igen med tecknen 0 på rad 8 och går till 255. Sen tecken 0 igen på rad 16. Det blir alltså 255 tecken * 8 bytes (data) för varje del. Detta medför att:

Del 1 ligger mellan 0000-2047 (0000-07FF)
Del 2 ligger mellan 2048-4095 (0800-0FFF)
Del 3 ligger mellan 4096-6143 (1000-17FF)

Vill man lägga ett tecken på rad 8 måste man lägga till 2048 när man vpokar i maskinkoden. Man får alltså ladda HL med 65*8 ('A') + 2048.

Likaså ligger färg på data på samma sätt:

Del 1 ligger mellan 8192-10239 (2000-27FF)
Del 2 ligger mellan 10240-12287 (2800-2FFF)
Del 3 ligger mellan 12288-14335 (3000-37FF)

Mellan slutet på teckenutseendet och färgerna ligger Nametable det är data för vilka tecken som skall ligga på skärmen. När man startar upp ligger de i ordning från 0-255 i varje del. Och alla har värdet 0 dvs. de är tomma, om man vpokar 255 på tecken 65 kommer det att bli ett streck på tredje raden, andra tecknet. Orsak, först ligger tecken 0-31 på rad 1 sen 32-63 på rad två sen första tecknet rad 3 är 64 och andra tecknet 65.

Ex. Vpoke 65*8,255 - För att se något måste man antingen sätta färg på tecknet eller ändra ramfärgen.

Ex. Vpoke 65*8+8192 (första delen), 15*16+4 - text 15 bakgrund 4

Om man vill ha en tom skärm men ändå definiera om tecknen måste man ha ett tom-tecken som man fyller nametable med.

Nametable ligger mellan 6144-6911 (1800-1AFF)

Efter nametable kommer data som berör spritarna. Först 4 data för sprite 0 sen 4 för sprite ett osv. Datan är 1 y-koordinat, 2 x-koordinat, 3 nummer, 4 färg. Det blir alltså summan 32*4 data.

Datan ligger mellan 6912-7039 (1B00-1B7F)

Motsvarande BASIC instruktioner Put sprite 2,(128,96),15,4 skriver man:

Vpoke 1B00+2*4,96 : 2*4 för att komma till sprite 2 och 1B00 var ju y-koord.

Vpoke 1B01+2*4,128 : 1B01 = x-koord

Vpoke 1B02+2*4,4*4 : För att få önskat nummer ska man multiplicera med 4 jämfört med BASIC om man ska ha 16*16 sprites.

Vpoke 1B03+2*4,15 : Och så sist färgen, alltså omvänd ordning.

Orsaken till nummer förändringen är att om man har 16*16 sprites så tar jämfört med 8*8 sprites en sprite samma plats som fyra. I båda fallen måste man definiera sprite nummer 4 för att se något. Spritarnas utseende ligger från 14336-16383 (3800-3FFF) vilket motsvarar 256*8 data eller 16*16*2 dvs. 256 st 8*8 sprites eller 64 st 16*16 sprites.

Ex.

```
10 Color 15,1,1 : Screen 2,2
15 For i=0 to 31 : vpoke 14336+4*32+i : next
20 vpoke 1B08,96 : vpoke 1B09,128
25 vpoke 1B0A,16 : vpoke 1B0B,255:next
30 goto 30
```

RAMFILE, BÄTTRE ÄN BANDSPELARE?

Av: Anders Beckius

För ca 100 kr kan man skaffa sig en cartridge som ger 16K extra minne. Vi har tittat på en sådan.

TECALL kallar sig de som gjort denna cartridge för MSX. Ramfile är alltså en minnesenhet med ca 16K minne och fem års batteribackup. Den stjäl inget minne från datorn och kan därför även, på sätt och vis, användas som en minnesexpansion till egna program.

För att enkelt kunna kommunicera med cartridgen finns tolvnya Basic-kommandon. För att skilja dessa från diskdrivens kommandon har man lagt till bokstaven "R" framför varje ord. Och som om detta inte var nog, måste man dessutom kalla på varje kommando med "Call" med tillhörande parenteser. Resultatet av allt detta extraarbete blir givetvis att den ovane får det ganska snärjigt att ta sig in i denna "Fort Knox"-modul.

Som tur är kan Ramfile autostartas så det hindrar ju inte att man lägger in en liten meny över sina program.

I sin manual skriver Tecall att diskdrives inte kan användas tillsammans med Ramfile. Varför? Jag har inte haft några som helst problem med detta, men det kanske beror på vilken dator man använder. På en SVI-738 är det som sagt inga problem.

Till slut vill jag bara nämna lite om priset som ligger på cirka 100 kronor. Tänk på att en dubbelsidig diskett delat på en Ramfile är lika med 45 Ramfiles (räknat i minneskapacitet). Tio Ramfiles är lika med en diskdrive (ungefärligen räknat prismässigt). Men på det hela taget kan man nog ändå påstå att Ramfile är en praktisk sak som kan användas till mycket, vad man nu gör det till. Den är klart bättre än bandspelare, till och med snabbare än en diskdrive men rymmer tyvärr fjantigt lite minne.

MSX
Spel och tillbehör
Seikosha skrivare till lågpris
Gratis prislista
DELTA tronic 0472-740 40
340 36 Moheda

AMIGAVÄN!

Kom med i Nordens största Amigaklubb, Nordiska PD-biblioteket. Som medlem i NPD hamnar du i gott sällskap och får dessutom åtnjuta en mängd fördelar framför andra Amigaägare, som exempelvis:

- Full tillgång till Skandinaviens största Amiga-BBS med 5 ingående linjer och ett bibliotek med 1000-tals filer.
- Tillgång till ett av världens största programbibliotek med över 4000 olika diskar. Över 4000 användare har hittills haft nytta av NPD, som bland annat har en livlig norsk avdelning. Beställ *PD-listan*, två disketter med informationstexter, för 20 kr.
- Fri tid och fri nedladdning av program från klubbens databas.
- Minst 4 innehållsrika medlemsdiskar per år.
- NPDs välkomstdiskett som ger dig en flygande start med din Amiga!
- Fina rabatter på Amiga-tillbehör (10–40%).
- 20% rabatt på Commodores produkter.
- En *Hot-Line* dit du kan ringa och en frågelåda dit du kan skriva för att få hjälp när du har kört fast.

Använd kupongen nedan för att anmäla ditt medlemskap i NPD. Efter en till två veckor får du din nybörjardiskett mot postförskott.

Namn _____

Adress _____

_____

_____

❑ **Skicka mer information och ett inbetalningskort.**

❑ **Jag vill bli medlem. Skicka nybörjardisketten å 150,- (medlemsavgiften) plus porto o pf-avgift.**

❑ **Skicka även PD-listan, 2 diskar med info, för 20 kr.**

OPEN FILE

SVENSKA HEMDATOR NYTTS RADANNONSER

För endast 10:- får du en annons i denna tidning. Skicka bara in den ifyllda radannonskupongen tillsammans med antingen ofrankerade frimärken (ej rabattmärken) eller sedel/check i ett kuvert och skicka till:

Sv. Hemdator Nytt, Box 152, 448 23 Floda

Du disponerar 120 tecken. Tar din annons mer plats än så tillkommer 10:- per ytterligare påbörjade 30 tecken.

OBS! På grund av att många annonsmanus uppenbarligen handlar om piratkopierade spel tar vi bara emot annonser där det tydligt framgår att det handlar om originalprogram och ej kopior. Läs villkoren i annonstalongen.

Annonser som inskickas före pressläggning införes automatiskt i nästkommande nummer. Selda Media ansvarar ej för fel eller riktigheten i annonstexten. Avgift för annonser som refuserats pga ej uppfyllda bestämmelser återbetalas ej

Manusstopp till nr 6-91 är 24 Maj
Manusstopp till nr 6½-91 är 14 Juni

BREVVÄNNER

14-årig ST-ägare söker kontakter för byte av spel, prg mm. Skicka lista till Dan Wallin, Almvägen 6, 444 47 Stenungsund.

PC-kontakter sökes. (5,25 HD) Hör av dig till: Mika Grote, Sofiehemsvägen 52C, 902 39 Umeå. Tel: 090-13 81 52. Tack skall du ha!!!

PC-vänner sökes för byte av program, tips mm. Skriv till Patrik Eallen, Aspvägen 15, 737 45 Fagersta. Tel: 0223-168 98.

Atari ST Demogrupp söker grafiker, musiker, STOS-coders! Skriv till: Christer Andersson, Babordsgatan 11, 652 27 Karlstad.

STE-Freaks: Skicka en lista till Oskar Holm, Lillekärr S140, 425 31 H-Kärra. Tel: 031-57 14 68.

MSX-sinnade människor sökes. Har själv en MSX2. Johnny Östman, Viktor Rydbergsgatan 38 I, 754 42 Uppsala. Tel: 018-32 22 17.

Macintosh Hacker söker Pen/Mac Write fajtare. Skriv till: Örjan Larsson, Värmlandsvägen 8B 6 tr, 691 32 Karlskoga. Hi Joe Again!

ST-ägare sökes för byte av program, spel mm. Skicka lista till Daniel Tiljander, Sunnanvindsgr 78, 175 38 Järfälla.

PC-kontakter sökes för byte av spel mm. Skicka en lista till Pontus Norlin, Brenäsvägen 13, 641 35 Katrineholm.

PC-ägare med 3,5" disk, se hit! Nybliven PC-ägare söker brevvänner för byte av spel och programan Åkesson, Edenberga 86, 312 95 Laholm.

Atari ST-ägare söker seriös och snabb swapper för byte av spel, demos, nyttoprogram mm. Skriv till Klas Pettersson, Kuskvägen 1, 590 20 Mantorp. Tel: 0142-205 50.

Atari ST. För det senaste på ST: kontakta mig... Ring: 042-15 68 64..!!! Du skall helst ha nya spel själv.

13-årig Atari-ägare söker brevkompisar , helst i GBG-området. Skriv (gärna) till J Ljungberg, Stationsg 6, 438 00 Landvetter.

3,5" DSDD Märkes DISK1:er i 10-pack

12 etiketter i 4:a färger /förpackn.

4.29 Kr/DISK1 (alla kvant.)

10-års Garanti!

24-timmars orderservice: 0300/ **625 00**

Faxa in din order på: 0300/ **608 90**

Er lev: **DISK1**

Box 179, 439 00 ONSALA

PS: Endast porto och postförskott tillkommer.

A:\VERA_PD.KAT\

1000-TALS PD PROGRAM

Vår nya diskkatalog är en guldgruva för alla AtariSTer. Sätter du in 15 kr på P G 98 77 11 - 9 kommer den snart i brevlådan. Priset för varje disk är 40 kr.

VERA ELECTRONIC HB
Fiolv. 1 961 46 Boden
Tel. 0921 - 656 22

Brevkompisar till Commodore 64 sökes. Jag har ca 300 spel. Byter gärna. Ni som är mellan 10 och 15 år, skriv till: Mathias Edeving, Lötåkra, 645 94 Strängnäs.

Jag skulle vilja byte program och demos med PC-ägare. Jag har en Commodore PC 30-3 (3,5" disketter. Erik Åhslund, Kämpevägen 10, 863 00 Sundsbruk.

Atari ST-ägare sökes för byte av spel, prg mm. Garanterat svar! Skriv till Fredrik Sjöberg, Klockarevägen 21, 463 00 Lilla Edet.

Atari-ST ägare sökes för byte av spel, demos mm. Skriv till Henrik Ohlsson, Åsmyrsbrinken 20, 667 00 Forshaga. (Skicka lista)

Atari ST-ägare skriv till mig om ni vill byte program. Jag har många bra program. Lars Carlgren, Tubberedsvägen 28, 566 00 Habo.

ST/STE-ägare sökes för byte av prg, spel mm. Skriv till Lars-Erik Wahlbeck, Granebovägen 78, 136 59 Haninge. Skicka lista.

Atari ST-ägare sökes för byte av prg mm. Patrik Mattsson, Pl 10594, 451 95 Uddevalla. Alla med lista & svarsporto besvaras.

PC-kompisar sökes för byte av prg, tips, spel mm. Skriv till: Christian Arvidsson, Lützowgatan 4, 302 50 Halmstad.

MSX-MSX-MSX-ägare i Uppsala sökes! Har en MSX2 + 3,5" drive. Johnny Östman, Ring: 32 22 17.

Atari ST kontakter sökes för byte av prg, demos mm. Alla får svar. Skriv till Mattias Heino, Bikarlag 7, 982 36 Gällivare.

ST-ägare sökes för byte av prg, spel mm. Skriv till Maximilian Andersson, N.Rönneberga v. 257 , 261 76 Asmundtorp.

Atari 1040 STE-kontakter sökes för byte av spel, demos mm. Skriv till Henrik Tjäder, Hurtigs g 52, 754 39 Uppsala.

KÖPES ATARI

Atari 520 köpes. Allt av intresse i mellansverige. Pris: ca 2000:- Tel: 0582-913 38.

Atari 1040 STFM ö.k. till humant pris. Dubbelsidig drive Svenskt tangentbord. Tel: 0910-205 58. Fråga efter Jimmy.

Dubbelsidig diskdrive till Atari 520 ST köpes även billig printer köpes. Ring Jonas på tel: 0910-222 28.

Atari 520 ST, helst äldre modell med sep. diskdrive. Allt av intresse. Tel: 0586-567 59.

Atari färgmonitor köpes. Ring Niclas på kvällstid. Tel: 019-24 60 41.

SÄLJES SPECTRUM

Spelet Arnheim till ZX Spectrum. Även andra strategispel. Tel: 0980-137 69.

SÄLJES COMMODORE

Håkans Amiga PD. Se Amigazinet, SHN nr 7/90. Infodisk inkl. spel och nytto 15:- PG 56 30 51-2. H. Vikander.

C-64, diskdrive, cartridge, 40 disketter, bokföringsprogram, 2 joystick, spel, allt för 4300:- OBS! mångoriginalspel, allt i nyskick. Bara original! 0370-92 764, Jonathan.

Amiga 500, WB 1.3, RF-mod, modem, diskbox, 150 spel & prg på disk, joy, mus+matta, orig.spel, manual. Endast 4995:- 0920-614 23, Reine.

Skriv Hebreiska (skriv fr höger) på C64 med svenskt tangentbord (Även utskrift) Pris m manual: 150:- 046-30 51 83.

C64 säljes billigt! Tel: 0582-913 38.

C64 med drive, bandspelare, spel, mus, TFC3, Expert cart, Ref Guide, tidn, diskbox, 2 joysticks: 3000:- Tel: 019-25 09 32, fråga efter Tobbe.

YO! C64-II + 2 bandsp + 2 joysticks + TFC3 + 4 böcker om programmering + spel. Pris: 1500:- Tel: 0523-376 20, Lukas.

C64, diskdrive, 2 bandspelare, ca 100 disketter, 2 joysticks, GEOS, TFC III, diskbox, böcker mm. Ring: 031-26 04 57, fråga efter Peter.

SÄLJES ATARI

ATARI XL/XE: More than 400 Public Domain Disks in stock from 7:50 to 10:- each. Send 10:- SKR for our list to: Bodo Juerss, Amandastrasse 50, D-2000 Hamburg 36, Västtyskland. WE HAVE WHAT YOU WANT.

CAESAR strategispel skrivet i STOS (kan köras utan STOS) Norrköpings Atariklubb, postgiro: 69 07 23-2.

Minnesexpansion 520 STE till 1040. Enkel installation. Testprogram + mont.anvisn medföljer. Endast 370:-. 031-55 11 21, Mattias.

Atari 1040 STFM, monitor CM8833, printer KX-P1180, datamöbel, allt: 5000:- Tel: 035-12 57 93.

Orig. spel till Atari ST/STE: Toobin, Axels Magic Hammer, Turbo OutRun, Chase HQ 2, Purple Saturn Day, Space Quest 1: 149:-/st. ST. Dragons Breath 199:- Ring: 031-95 66 00.

Atari 520 STFM med mus, joystick, STOS, disketter med diskettbox, böcker mm. OBS! Nyskick! Pris: 2700:-. Tel: 0156-161 03.

Atari STE minnesexpansion gör din 520 STE till en 1040 (1 Mb) lätt att installera! Pris: 395 kr. Tel: 08-777 41 97.

Atari 520 ST, 2 joystickar + mus och musmatta + 1 diskettbox med 30 disketter + 3 originalspel säljes billigt! Ring: 0302-317 55.

(Forts. på sid: 60)

Tillbehör för din dator:

JOY/MUS - Omkopplare **229:-**
Oumbärligt tillbehör för alla datorer.

4-W Högtalare Amiga stereo **575:-**

SCART Amiga/ST 1.8 met **195:-**

4-Joy Adapter Amiga **175:-**

Spelfynda hos Oss !!
Lemmings Amiga 299:-
(ord pris 349)

Vi har spelen till Din dator, Amiga/ST /C-64 Du ser dem i Datormagazin, Su Hemdatornytt, Amiga Världen - RING!!

Vidi-PC *Frame Grabber*
Digitalisera i realtid på din PC, upp till VGA grafik. Perfekt för DTP. Även Vidi-Chrome PC finns !!

2795.00

GOLDEN IMAGE
produkter hos oss

Optisk Mus ST/Amiga
Är vi billigast på optiska möss ??
525:-
Optisk Mus ger känsla av klass !

Hand Scanner Amiga / ST
100-400 dpi extra bred 105 mm scanner med 64 halvgråskalor. Inklusive **TOUCH UP !!**
2695:-

Bästa betyg i ST-Format nr:18 "Golden Format" - perfekt för DTP arbeten. Köp Golden Image

Ersättnings **MUS** Amiga / ST
En ergonomisk upplevelse i lågprisklass - **javisst !**

299:-

EPP-1, Eprom-brännare för alla Datormärken. 990:-

NYHET!

PPM Publishing Partner Master Light
Samma som orginalet men med 10 typsnittfamiljer. Tveklöst bäst i pris/prestanda.
2995:-

TOWER ST
Bygg om 520/1040 till supermega look. Plats för 3 floppys samt 2 hårddiskar. **SNYGGT !!**
2795:-
Använd beställningstalongen på sid: 17

Chara' Data AB
Jungfrugatan 13, 575 31 Eksjö
0381-10400, 10446, 10402

OPEN FILE

(Forts. fr. sid: 59)

Engelska manualen till FirST Basic (Atari ST). Boken är på 346 sidor och i utmärkt skick. Pris: 100:- Tel: 046-30 51 83.

Hårddisk Megafile 30 till Atari ST(E). En massa (ca 5 Mb) bra PD-program medföljer. Pris endast 3500:- 046-30 51 83.

Extrapack Leisure 250:- F16, Ultima 5, Windwalker, Final Battle, Spellbreaker: 125:- Allt original till ST. 0680-600 05.

Atari Lynx 3 spel 5 mån. garanti. Pris: 1500 kr + batterieliminator. Tel: 0916-500 66, Daniel.

Hårddisk Atari Megafile 30 30 Mb + program och tysk bruksanvisning: 3100kr. Ring Erik: 0431-831 63, kvällstid.

Originalspel till Atari säljes: Leisure Suit Larry 3 med hintbook, 250kr. Tel: 0383-506 57.

Uppgradering Atari STE 520 till 1040 350:- . Simmoduler. Ring: 011-12 06 79, onsd. 19-21.

SÄLJES DIVERSE

Spel och annan programvara till PC säljes mycket billigt! Prisexempel: 5 CGA/VGA spel för 399 kr. För prisuppgift och mer info, skriv till: Northern Flames, Hallonvägen 11, 902 35 Umeå.

Paginas bok: "Programmering i C" på svenska, 560 sidor: 150 kr. Michael Ljunggren, 0753-867 22.

Skrivare Okimate 20 färgskrivare vanligt papper 500 kr. Commodore bläckstråleskrivare 2 års garanti köpt i Jan 91. 2000 kr. 0490-199 06.

Crystal säljer spel. Bomber, Wargame och Maniac Mansion mm. Ring: 0532-141 55 efter kl 17 på vard.

Keyboard MT-640 med MIDI, minne percussion pads mm. Hela 11 mån garanti kvae! 1100:- 0680-600 05.

Spectrum 48K säljes med spel, Joystick, joystickinterface, bandstation, programböcker, väska. 900:- Ring: 0503-152 08.

Spectrum med riktigt tangentbord inkl Wafadrive/skrivarinterface. Centronicskabel mm. 800:- Termoskrivare Brother HR-5, kompakt och tyst 1200:- Båda för 1800:- Tel: 031-21 66 56

SVENSKA ATARIPROGRAM

Redovisa Version 1.0 är ett bokföringsprogram med rapportgenerator avsett för firmor, bolag, föreningar eller lantbruk. Svenska BAS-kontoplanen användes.
Lågpris inkl moms: 1490.00

Kontakt Version 1.0 är ett adress-, telefon- och födelsedagsregisterprogram avsett för privatpersoner, föreningar eller företag med behov av personregister.
Lågpris inkl moms: 145.00

Mini_OLF Version 1.2 är ett order-, lager-, faktureringsprogram avsett för det lilla företaget eller hemmakontoret.
Lågpris inkl moms: 498.00

Föreningspaket (Redovisa + Kontakt)
Lågpris inkl moms: 1590.00

Företagspaket (Mini_OLF + Redovisa)
Lågpris inkl moms: 1890.00

Demo av Redovisa och Mini_OLF.
Självkostnadspris inkl. moms: 50.00

PRIMÄR-DATA
Box 11032, 291 11 KRISTIANSTAD
Tel 044-716 75

Leverans mot postförskott. Programmen finns även i den välsorterade fackhandeln.

ÖSTERMALMS DATABUTIK:

N H E

Stora Allén 27, 612 40 Finspång
Postordertel: 0122-188 42
Telefax: 0122-122 96
Kontors - Hemdatorer - Videospel
Kringutrustning - Program
HYRA KONTO LEASING
Våra affärstider: Må - Fre 9-18
Lunch 12 -14
Begär gratis katalog. Ange datortyp

DISKETTER

NONAME
3,5"MF2DD **4:25**
Livstids Garanti

NONAME
3,5"MF2HD **8:90**
Livstids Garanti

J & M ENTERPRISE
HEMMESTORP 32
270 35 BLENTARP

Priserna gäller vid köp av minst 100 st. Endast frakt tillkommer.

TEL 046 - 818 14 FAX 046 - 80 200

SVI 328 + diskdrive + bandst. + joystick + RGB-modulator + många spel + dokumentation. Pris: 1550 kr. Telefon: 0589-147 45.

Secus DP-130, 9 nålars skrivare 1 år gammal, lite använd. Pris: 1000 kr, 046-12 30 66, Jesper.

DTP-tjänster utföres, laser el. fotosättning. Även laserutskrifter av färdiga filer från Timeworks el. Calamus. Prisex. 15:-/st. 0171-278 07 Lars.

I SISTA MINUTEN:

Demos och PD bytes på C64-disk. Även tips! Johan Reimers, Ödsmål 4721, 440 90 Henån.

PC-ägare söker brevvänner för byten, tips mm. Skriv till Johan Kristiansson, Skogsvägen 9, 910 36 Sävar.

OBS! Manusdagar hittar du på sidan 58

Radannonser tas endast emot per brev SKRIV TYDLIGT!!

Skicka kupongen till: Selda Media, Box 152, 44823 Floda.

Märk kuvertet med:
"Open File"

Namn:.....

.....

Adress:.....

.....

Postnr/Ort:.....

.....

.....rader x

☐ Check bifogas
☐ insatt på postgiro 470 50 43-0
☐ .....

Datum ...../..... 19.....

D	e	t		g	å	r		i	n	3	0		n	e	d	s	l	a	g		p	e	r		r	a	d					

VILLKOR FÖR ANNONSERING:

Ja, jag är medveten om att jag endast kan annonsera om originalprogram. Annonser som uppenbarligen avser kopierade program refuseras och erlagd avgift återbetalas ej. Min annons införes i första möjliga nummer av Sv. Hemdator Nytt vilket innebär att manus och betalning måste vara insänt senast fem veckor före aktuellt nummers utgivning. Med min namnteckning bekräftar jag dessa villkor. Om jag är under 16 år står här min målsmans namnteckning.

Namnunderskrift:.....**(Målsmans namnteckning**.....**)**

Införes under rubrik: ☐ KÖPES ☐ SÄLJES ☐ BYTES ☐ BREVVÄNNER *TEXTA TYDLIGT!*

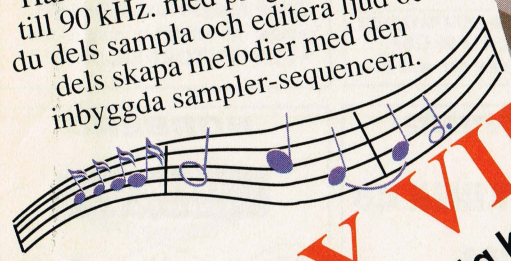
DUNDER och BRAK

Med samplers från PROCOMP

MASTER SOUND

Monosampler med samplersequencer

Hårdvaran klarar att sampla upp till 90 kHz. med programmet kan du dels sampla och editera ljud och dels skapa melodier med den inbyggda sampler-sequencern.

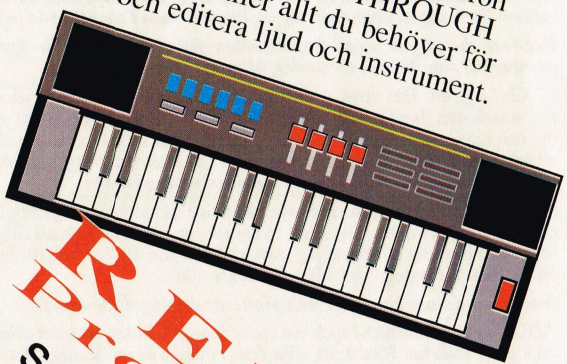


AMIGA

AMAS

Stereosampler med inbyggt MIDI interface

Hårdvaran klarar att sampla i upp till 40 kHz stereo och 90 kHz i mono. Mikrofon ingång. MIDI IN, OUT och THROUGH Programmet innehåller allt du behöver för att sampla och editera ljud och instrument.



REPLAY VIII

Monosampler av mycket hög kvalitet

8-bitars sampler med både in och utgångar för extra bra ljud. Klarar att sampla i upp till 100 kHz. Program för sampling och editering av ljud följer med samt programmet DRUMBEAT för att skapa melodier.

REPLAY Professional

Samplern för dig med höga krav

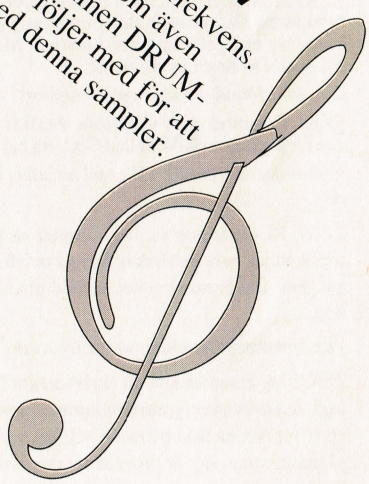
12-bitars ljud och upp till 100 kHz samplingsfrekvens. Programvara av mycket hög kvalitet som även inkluderar MIDI möjligheter. Programmen DRUM-BEAT Professional och MIDIPLAY följer med för att ytterligare öka dina möjligheter med denna sampler.

ATARI ST/STE

MASTER SOUND 2

Monosampler med samplersequencer

Hårdvaran klarar att sampla upp till 90 kHz. Med programmet kan du sampla och editera ljud samt skapa melodier med den inbyggda sampler-sequencern.



Lyssna på våra samplers hos närmaste Atari eller Amiga butik

PROCOMP

Box 46
340 36 MOHEDA

Telefon:0472-712 70
Telefax:0472-716 80

BRÄKNE-HOBY

TOMAS EKLUND DATA AB

Gamla Häradsvägen 2
370 10 Bräkne-Hoby
Tel: 0457-805 12
Butik: 0457-800 55
Fax: 0457-805 12

EKSJÖ

Chara' Data AB

Datorer, Programvara, Skrivare, Tillbehör
Commodore Atari ST
Jungfrugatan 13,
575 31 Eksjö
Tel: 0381-10400/10402

GOTLAND

DIN DATORBUTIK PÅ GOTLAND

Vi säljer all du behöver till din dator....
MYCKET LÅGA PRISER!
Ring så får du veta mera....
Vi säljer Amiga, Panasonic, Philips, Star, Wico, Microbotic. Även postorder.
GAHMS DATA KB
Fardhem, 620 12 Hemse
Tel: 0497-804 74

GÖTEBORG

DATOR SYSTEM TILLBEHÖR
Hans Brutsner consult ab
RÅDGIVNING UTBILDNING
Datavägen 55
436 32 ASKIM
Tel. 031-28 46 60

ZZKJ (Forts.fr.sid 11)

Ofta skriver jag koden på Amigan och portar över den till ST;n. Amigan är en fantastisk maskin men den har ett stort fel och det är processorhastigheten. Operativsystemet däremot är dess styrka. STE-versionen kommer dock att bli mycket lik Amigan i och med att jag kan använda dess utökade palett.

Behöver du någon expertinformation från US Gold för spelets olika parametrar som banor, scenerier, bilarnas färger etc?

ZZKJ: Lägg av. Det vore ju rena lyxliret om jag fick specifikationerna från myntmaskinen. Jag får själv fundera ut hur allt fungerar genom att spela spelet om och om igen. Hela tiden för jag anteckningar över hur pass snabbt det går att spela varje bana, hur pass snabbt man kan köra etc. Det gäller att tima, inte bara de egna fordonet utan också motståndarna maskiner.

När jag fått inblick i myntmaskinens olika finesser så är det dags att gå till datorn och rekonstruera detta. Det skulle vara toppen om man fick all tillgänglig information men det närmaste jag kom var banorna till Powerdrift. Jag använde en del men var tvungen att tillverka några själv.

Vad anser du om konsoller och planerar du något för dessa?

ZZKJ: Jag programmerar spel. Att spela dem på fritiden vore det sista jag skulle vilja göra. Man har försök att sälja dem i många år nu. Kanske det är dags för det stora genombrottet, kanske inte. Vem bryr sig? Jag kan mycket väl tänka mig att prgrammera ett Megadrivespel om någon ber mig. Det är ju samma processor (68000) i den som i Amiga och ST. Att lära sig hur den fungerar skall inte vara något problem. Det roligaste jag har gjort i det här arbetet var när jag lärde mig Amigans hårdvara.

De flesta tar ett spels ljudeffekter för givna. Är det svårt att programmera ljudet så att det överenstämmer med bilarnas prestande?

ZZKJ: Ingen aning. Jag tillverkar inte ljudet. Det är alltid någon annan som gör detta, mycket specaliserade, arbete. Att tillverka drivers som kan spela upp ljudet korrekt är mycket besvärligt.

De som skrev ljudet till SMGP, "Sound Images", var jag mycket nöjd med.I bland får man kod som är helt hopplös att inkorporera i sitt eget arbete. De förstör register etc. Nu skickar jag bara en specifikation och så får jag vad jag vill ha. Det är faktiskt inte bara en fråga om att använda samplers.

Vad anser du om IBM 386 och 486? Kan dessa ge en ny marknad?

ZZKJ:Jag avskyr dem. De är rena skräpet. Den enda orsaken att de överlever är mjukvaran. Du kommer aldrig att se mig programmera någon av dessa. Hellre kodar jag en Spectrum eller Amstrad. Men visst kommer det att bli fler och PC-spel. Det är en ny marknad.

Ger datorföretagen dig mycket support?

ZZKJ: Commodore är värdelösa. Atari är något bättre. Den mesta informationen får jag från en BBS kallad Cix som har specialliserat sig på programmerare.

Verkar det som om ST håller på att sakta dö utt och kommer detta att påverka dig?

ZZKJ: Jo, det är nog så. Jag kommer att se till att jag inte befinner mig i den sitsen att jag bara behärskar Amiga och ST där ST inte längre är kommersiellt gångbar. Det är nu som det är väldigt vettigt att lära sig konsollprogrammering.

Vilka produkter kan man vänta sig av dig i framtiden?

ZZKJ: Jag kommer inte att skriva några fler racerspel på ST eller Amiga om jag inte samtidigt kommer att kunna skriva det på någon annan maskin. Jag är upp över öronen trött på racerspel. Jag har gjort allt tänkbart och allt otänkbart på maskinerna. Jag är programmerare, inte designer så jag har faktiskt ingen aning om nästa spel.

Att designa spel är ett begränsat specialfält. De bästa formgivarna är de som inte vet något om datorer men som kan arbeta med folk som jag för att realisera sin idé. Alla har sin funktion att fylla.

Derek

GÖTEBORG

MIRAGE DATA

PC ● AT ● 286 ● 386 ● LAPTOP ● ● FLERANVÄNDARSYSTEM ● UPPGRADERINGAR ● FÖRETAGSPAKET ● MONITORER ● SKRIVARE ● TILLBEHÖR ● PROGRAM ● SPEL ● LITTERATUR

NYTT ● BEGAGNAT ● REPARATIONER
Plantagegatan 9, 413 05 Gbg.
Tel:031 - 12 00 76. FAX: 031-14 75 61

KALMAR

RTD electronic
Kaggensgatan 37, 390 03 Kalmar
Tel: 0480-248 52
VI ÄR STÖRST OCH BÄST PÅ
C-64◆ Amiga◆Atari◆ Sega◆PC
Vi lagar din hemdator inom 24 tim!
ÄVEN POSTORDER, DE' DU!

LINKÖPING

DATAMASKINEN AB

AMIGA & ARCHIMEDES

Nygatan 22, 580 02 Linköping
Tel: 013-11 25 77 Fax: 013-11 06 16

NORBERG

LARKMAN Computer Center
DET MESTA AV DET BÄSTA TILL DIN HEMDATOR
Tel nr
Butik: 0223-203 80
Postorder: 0223-209 00
Spännarhyttan NORBERG

TOMELILLA

Fråga: Kan vi verkligen skaffa fram allt till Din hemdator?
Svar: TESTA OSS!!!
DATORAFFÄREN
MEGABITEN
C64/128 ATARI ST, AMIGA
POSTORDER
0417-126 10

UPPSALA

JOWI DATA
• JOWI SYSTEM • ATARI • SKRIVARE
• LASER • PROGRAM • REPARATIONER
ORDERTELEFON
018-131515
BUTIK 018-122445, FAX 018-153586
DROTTNINGG. 11, 750 03 UPPSALA

JUBILÉUMSPRISER
1991 20 år
BECKMAN
Beckman Innovation AB
BUTIK Må-Fr 10-18
Lö 10-14
Tel:08-39 04 00
08-91 22 00

ÖSTHAMMAR

SECAM electronic
TV-SPELS-SPECIALISTEN
Vi är billigast på TV-spel
Prova oss!
Box 111, Lindengatan 1
742 21 Östhammar
Tel: 0173-10017 efter 18.00

Svenska HEMDATOR Nytt

Nästa nummer utkommer den
30 Maj

TORSTEN

TORSTEN VAKNAR
EUUHH
USCH! SÅ HÄR DÅLIGT FÅR MAN INTE MÅ OM MAN INTE DRUCKIT KVÄLLEN INNAN!
DESSUTOM ÄR DET KOLMÖRKT OCH JAG KAN INTE HITTA STRÖMBYTAREN!
TREVÅ
VÄGGARNA ÄR JU SLEMMIGA OCH KALLA...
DET HÄR ÄR INTE MITT SOVRUM... DET ÄR EN FÄNGELSEHÅLA!
VÄNTA ETT SLAG... JAG TYCKTE ATT JAG HÖRDE MYSTISKA LJUD IGÅR KVÄLL...
... NÅGON MÅSTE HA SMUGIT SIG IN OCH LAGT SÖMNMEDEL I MITT KVÄLLSKAFFE OCH FLYTTAT HIT MIG!
DÅ...
HOLY COW EN DÖRR ÖPPNAS!
VÄLKOMMEN TORSTEN... MITT NAMN ÄR DR ÅGNE! DITT UPPDYKANDE HÄR HAR ORSAKAT OSS STORA BEKYMMER...
NYAARH...
MYSTERIERNA TÄTNAR...
ATT BLI FORTSÄTTAD...

POSTTIDNING

SOFT HOUSE Spelspecialisten

	TITEL	SPELTYP	MÄRKE	C-64K	C-64D	AMIGA	ATARI	IBM 5"	IBM 3.5"
1	POWERMONGER	I Populous utmanar du gudarna. Nu är människan din motståndare som tre våldsamma krigsherrar.	Electronic Arts			249:-	249:-	349:-	349:-
2	ESWAT	SEGA's senaste arkad konvertering. Årets bästa action shoot'em up?	U.S. Gold	99:-	129:-	219:-	219:-		
3	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	"COWA-BUNGA". De gröna halv-skalade hjältarna är äntligen här!	Image Works	119:-	149:-	229:-	229:-	249:-	249:-
4	THE SPY WHO LOVED ME	Ditt namn är Bond. James Bond. (91% C+VG)	Domark	109:-	139:-	199:-	199:-		
5	PANG	Lekfullt shoot'em up. Allas favorit.	Ocean	219:-*	219:-*	199:-	199:-		
6	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	Brinn gummit med din egen Lotus Esprit. (89% The One)	Gremlin	119:-	149:-	199:-	199:-		

** Pang på C64 finns enbart på Cartridge.*

SoftHouse är, för att kunna hålla nere priserna på olika sätt sponsrat av flera svenska grossister och utländska speltillverkare. Som medlem i SoftHouse så kommer du, bortsett från de låga spelpriserna, att ha många fördelar.Du kommer varje månad att få en 12 till 20-sidig medlemstidning innehållande tävlingar, nyhetsinformation, speltips samt mängder av lågpriser på spel såväl som på nyttoprogram och hårdvara. Det enda du förbinder dig att göra, som medlem, är att köpa ytterligare minst ett spel till klubbpris under första medlemsåret.

SoftHouse/Jacob Christensen

JA TACK!

Sänd mig följande spel (max 3 st). Det enda jag förbinder mig att göra är att köpa ytterligare minst ett spel till klubbpris under första medlemsåret.

Expeditionsavgiften för närvarande 19:90 samt frakt tillkommer per beställning. Lämnar jag klubben innan jag fullgjort mitt åtagande faktureras jag skillnaden mellan välkomsterbjudandet och rekommenderat pris.

Fortsätter jag att vara medlem i SoftHouse får jag rejäla rabatter. Ju mer jag köper desto billigare blir det.

Varje månad får jag kostnadsfritt en medlems-tidning. Där jag kan läsa om månadens spel – vilket kommer till mig automatiskt om jag inte avbeställer det.

I medlemstidningen finns alltid minst 50 aktuella spel att välja på, alla till extra förmånliga klubb-priser.

ORDERSEDEL

NR	TITEL	C-64K Kassett	C-64D Diskett	AMIGA	ATARI	IBM 5"	IBM 3.5"	PRIS
						SUMMA		

Namn

Adress

Postnr/Ort Tel

Dator Personnr –

Målsmans namnteckning.
(Om du är under 18 år)

SHN 1

SOFT HOUSE
FRANKERAS EJ
SOFTHOUSE
BETALAR PORTOT

SOFTHOUSE

SVARSPOST

630206200
641 01 Katrineholm

LEONARDO R&M